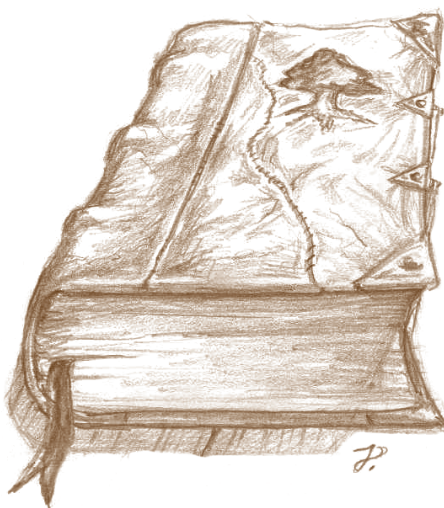
Ett Äventyr Till Drakar och Demoner 6

Den Vita Cirkeln



MEDUSA GAMES

Den Vita Cirkeln



Version: 1.0
2003

Konstruktion:
Mikael Patocka

Layout & Kartor:
Jörgen Karlsson

Illustrationer:
Jonas Persson

Omslag:
Thomas Eliasson

Drakar & Demoner © Riotminds
Den Vita Cirkeln © Medusa Games

Äventyret får skrivas ut eller kopieras för eget bruk.
Ingen vidare försäljning eller annan distribution får ske
utan upphovsrättsinnehavarnas godkännande.

http://hem.legend.se/medusagames/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren

Förord

Den vita cirkeln bygger precis som Runbergs arv på äventyr jag skrev när jag aktivt rollspelade under 80-talet. När väl Riotminds bestämde sig för att släppa en ny version av Drakar och Demoner valde jag att köpa regelboken av ren kuriosa, ungefär samtidigt kom jag i kontakt med skaparna bakom Medusa games. Då jag hade en hel del tid över valde jag att börja skriva om mina tidigare verk och anpassa dem till DoD6. Min förhoppning med detta äventyr och de kommande är att ni skall ha lika kul som jag hade under de många sena kvällarna på 80-talet, nu även kallat Äventyrsspelsepoken.

Mikael Patocka september 2002

Bakgrundshistoria

På den västra sidan av Drakskogen har alltid Nidendomen varit stark och utbredd. För att befästa sin position som ledande religion i området valde de ledande prästerna i Arje att bygga det mäktiga krigsklostret Svarteborg. Klostrets funktion var främst att skydda troende i de osäkra markerna som norra Arje består av men också för att försöka hindra den gerbanska trons intrång. Det främsta vapnet mot Gerbanis skulle vara stark närvaro, direkta konflikter skulle undvikas då det sista man ville ha var en konfrontation med den gerbanska tron och Stormrikena. Svarteborg blev snabbt en mäktig motpol till det gerbanska klostret Järntornet vars inflytande minskade i norra Arje. Att småkonflikter blåsar upp då och då tillhör vardagen. Den främsta orsaken till dessa småkonflikter är alltför nitiska präster som gör intrång på den andres marker, detta löses ofta med att prästen ifråga jagas iväg, snällt men bestämt.

Denna stabilitet och tysta överenskommelse har dock rubbats på sistone då en serie av allvarliga händelser har inträffat. Det hela började med att den nyutnämnde översteprästen av Svarteborg Sigurd beslutade att fängsla prästen Torvald från Järnklostret då han befann sig på fel sida av Drakskogen. Översteprästen över Järntornet Halvar beslutade då att skicka sin kapten över de heliga krigarna för att medla. Det hela slutade illa då kaptenen blev bragt om livet av den Nidendomska krigaren Torgils och hans fem män. Hela skulden för incidenten lades på den gerbanska sidan av Sigurd som menade att de opålitliga ”svarta kråkorna” var beslutna om att starta ett krig mot Nidendomen. Situationen förvärrades av att två heliga krigare från Järntornet fick tag på tre nidendomska präster och gjorde processen kort med dessa som hämnd för deras kapten. Som motdrag beslutade nu Sigurd att hålla rättegång mot Torvald och inte helt oväntat blev domen döden. Situationen är nu så allvarlig att öppet krig råder mellan Svarteborg och Järntornet och de båda religionernas överhuvuden ignorerar konflikten fullt medvetna om att ett ingripande från deras sida skulle kunna bredda konflikten till övriga Arje och andra länder.

Intrig

De allvarliga händelserna som har lett fram till den öppna konflikten mellan Svarteborg och Järnklostret är ingerlunda någon slump. Sigurd som var en from präst bara för några år sedan blev förblindad av hat mot den gerbanska tron när hans båda hans bröder på mission blev dräpta någonstans i stormländerna. Ända sen Sigurd blev överstepräst över Svarteborg har han smitt planer på att attackera Järntornet och den gerbanska tron. Driven av sitt hat har han länge väntat på sin chans att möjliggöra sina planer och utnämningen av honom till överstepräst har nu givit honom den möjligheten. Till sin hjälp har han tre heliga krigare Torgils, Elof och Ulvhilde som hjälpt honom möjliggöra sina planer. Sigurd märkte ganska snart efter sin utnämning av att det rådde ett spänt läge i regionen mellan de båda religionerna och bestämde sig för att utnyttja situationen.

Sigurds plan var att sakta trappa upp konflikten så att det inte skulle vara uppenbart att han sökte konfrontation. Han bestämde sig för att fånga in Torvald som han ansåg var en viktig person på Järnklostret. Detta visade sig svårare än väntat då det tog flera månader att locka över Torvald till fel sida av Drakskogen, då med hjälp av den fagra och farliga Ulvhilde. Med Torvald i sitt våld visste Sigurd att Halvar var tvungen att agera. Som väntat sände Halvar en medlare som visade sig vara inte mindre än kaptenen för de heliga krigarna baserade i Järntornet. Sigurd som inte hade några planer att försöka lösa den uppkomna konflikten fredligt sände Torgils och fem män för att möta upp den gerbanska kaptenen för att dräpa honom. Det visade sig svårare än planerat då den gerbanska kaptenen dräpte två av soldater men till slut lyckades de sända honom till Storme. I vetskap om att de gerbanska krigarna skulle ha svårt att acceptera att deras kapten blivit dräpt valde Sigurd att skicka ut tre noviser till den östra sidan av Drakskogen. Draget föll väl ut då de tre noviserna stötte på två gerbanska krigare som inte kunde hålla tillbaka sin vrede och dräpte de försvarslösa noviserna.

Konflikten är nu ett faktum och Sigurd planerar att skicka över en liten trupp för att radera ut ”kråkorna” på andra sidan skogen. Halvar har börjat inse allvaret i den uppkomna situationen och sänt efter rollpersonerna för att försöka få dem att befria Torvald. Att Torvald står inför galgen förstår han men han vet inget om den kommande attacken.

Den vita cirkeln

Sigurd, Torgils, Elof och Ulvhilde är medlemmar i en organisation inom den nidendomska religionen kallad Den vita cirkeln. Den vita cirkeln har ett hundratal medlemmar och är främst baserad i länderna Dranvelte, Arje, Sylvan och Fylges. Den vita cirkelns medlemmar består främst av heliga krigare och präster som drivs av sitt hat mot den gerbanska tron. Organisationens mål är att främst skapa konflikter på regional nivå och motarbeta den gerbanska tron där de kan. Den vita cirkeln är en dold orga-

nisation som bara är känd bland dess medlemmar, inte ens översteprästerna i den nidendomska tron känner till organisationens existens. Alla medlemmar i organisationen bär ett kännetecken så dess medlemmar kan känna igen varandra, tecknet består av en vit cirkel som bärs i form av ett smycke eller en tatuering.

Äventyret i korthet

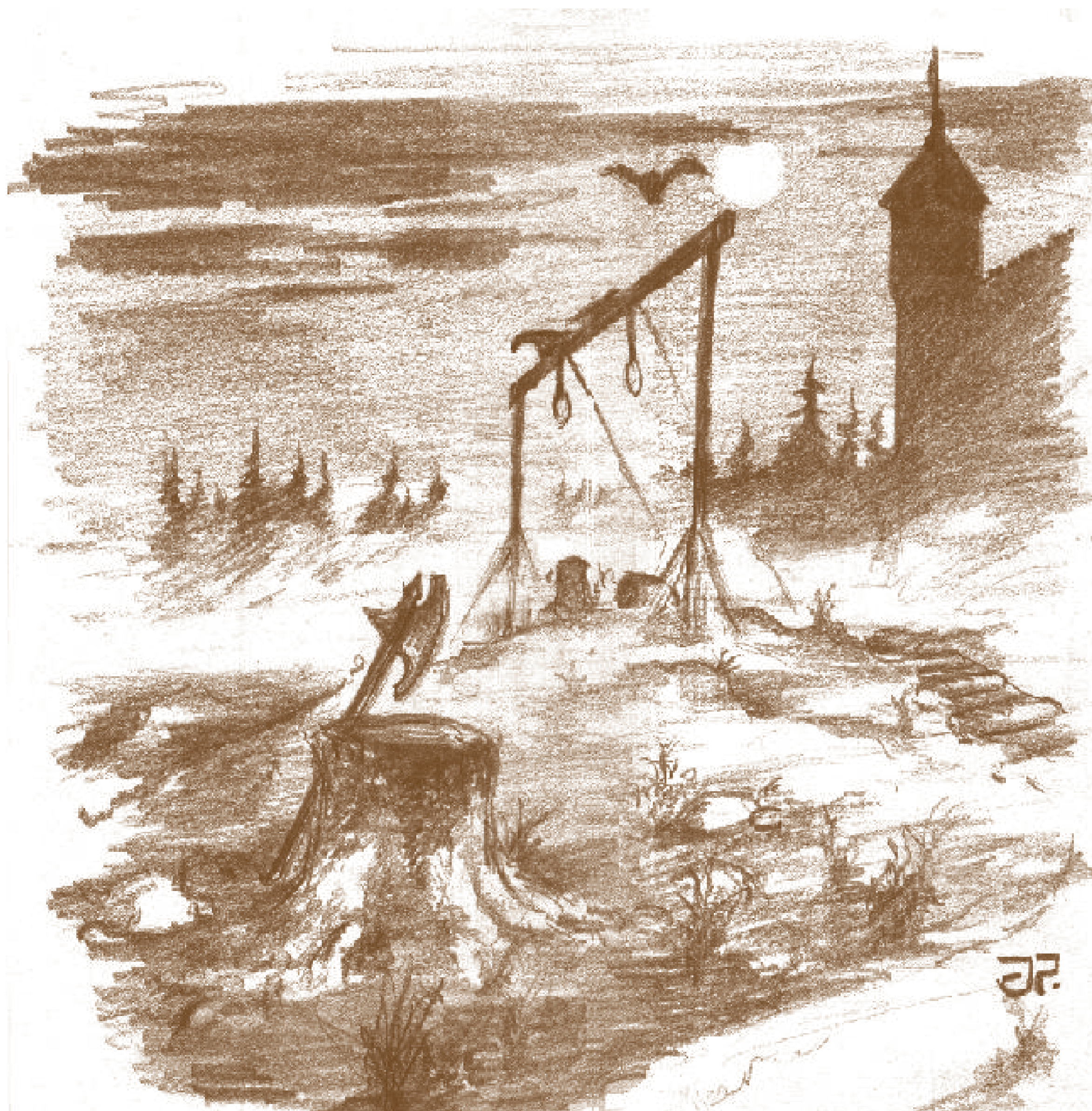
Kapitel 1. Mötet med Halvar
Rollpersonerna har fått bud från Halvar och har begett sig in i den mörka Drakskogen. Färden till Järntornet blir allt ifrån ofarlig då de blir jagade i skogen av Den vita pilens klan och till slut möter de fruktade gråtrollen Gure och Oddvar. Väl i klostret möter de en oroad Halvar som förklarar att munken Torvald har hamnat i knipa.

Kapitel 2. Färden till Aremark
En lång och farlig färd tar rollpersonerna till den västra sidan av Drakskogen. Väl på marsch stöter de ihop med runbergsättlingar, nidendomska soldater, en utsvulten garm, en grip och bevittnar en attack på ett gods.

Kapitel 3. Byn Aremark
Väl i byn Aremark får äventyrarna finna en väg in i Svarteborg samtidigt som de försöker att bekanta sig med byns invånare. En man vid namn Harald är beredd att hjälpa rollpersonerna precis som Halvar har lovat i sin redogörelse av byn och dess omnejd.

Kapitel 4. Storklostret Svarteborg
Med list såväl som med våld tar sig rollpersonerna in i det nidendomska storklostret Svarteborg för att finna Torvald. Väl inne i klostret möter de tappra soldater och den farliga kvartetten Sigurd, Ulvhilde, Torgils och Elof som gör allt för att förhindra äventyrarna att nå deras mål.

Kapitel 5. Slutstriden
På väg hem med svansen mellan benen eller med Torvald i sitt sällskap blir de jagade av ett stort uppdåd av nidendomare men möter även några vänliga munkar, några nyfikna bönder, en mystisk helig krigare av gerbanis och blir ännu en gång överfallna av Den vita pilens klan.
När de slutligen når fram till Järntornet blir klostret belägrat och äventyrarna måste stoppa denna belägring.



Råd och tips till spelledaren

Den vita cirkeln är skrivet för Drakar och Demoner 6:e utgåvan. Äventyret är anpassat till 4-5 spelare med någorlunda erfarna rollpersoner, som bör ha uppnått yrkesnivån utövare. Äventyret bör uppskattningsvis ta två till tre spelkvällar.

Äventyret kan användas som en fortsättning på Runbergets arv eller som en fristående del. Jag rekommenderar dock att spelledaren skriver ut Runbergs arv från Medusas hemsida då det kommer finnas hänvisningar i Den vita cirkeln till äventyret Runbergets arv.

Den viktigaste faktorn i ett äventyr förutom stämningen är balansen det vill säga är äventyret för lätt kommer äventyrarna känna av detta och det blir ingen utmaning, är äventyret för svårt kommer rollspelarna bli uppgivna och en dålig stämning kommer säkerligen att infinna sig. Nedan följer några tips på hur du kan förändra faktorer i Den vita cirkeln som gör äventyret svårare eller lättare utan alltför stora ingrepp i äventyret.

Enklast är att ta bort eller lägga till fiender som rollspelarna skall möta under äventyret, som exempel kan Gure tas bort i det inledande mötet eller så kan gråtrollen utökas till tre. Denna enkla metod kan dock skapa problem, spelarna som är alldeles till sig av glädje efter ha överlevt ett svårt äventyr kan reagera negativt om de får reda på att spelledaren gjort äventyret betydligt lättare. Spelarna kan också reagera väldigt negativt till att äventyret har försvårats då speciellt om många av spelarna fick plikta med sina liv. Sedan uppstår också svårigheten med att reglera äventyrspoängen då de är anpassade till de rådande parametrarna i äventyret.

En metod jag vill rekommendera är att man höjer/sänker fienders yrkesnivå. Det är tämligen lätt då alla personer i mina äventyr är skapade med medelmetoden. Som exempel kan vi ta gråtrollen Gure och Oddvar, båda är krigare och är utövare. För att sänka dem en nivå till lärlingar krävs att vi modifierar kroppspoängen och stridskapaciteten. En krigare får 5T6 i kroppspoäng för varje yrkesnivå vilket genom medelmetoden blir 18 kroppspoäng (4+3+4+3+4). Vidare får en krigare 2T8 i stridskapacitet vilket blir 9 (4+5) med medelmetoden. Med dessa modifikationer skulle Gure och Oddvar på lärling nivå få 55 istället för 73 i kroppspoäng och 20 istället för 29 i stridskapacitet. På samma sätt kan man öka gråtrollens yrkesnivå till mästare. Denna medelmetod tillåter spelledaren att behålla alla intressanta fiender i ett äventyr och det blir lätt att välja nivå på äventyret. Det svåra med metoden är att reglera äventyrspoängen.

En mer petig metod är att ändra fienders vapen, rustningar och grundegenskaper för att skapa ett lättare alternativt svårare äventyr. Det är enkelt men det blir väldigt mycket skrivande i äventyret och tar ganska lång tid. Det positiva med denna metod är att äventyrspoängen inte drastiskt behöver ändras, det vill säga om man inte byter tvåhandssvärd mot dolkar.

Värt att nämna är strid i fackelsken. Modifikationen på –5 som nämns i reglerna är väldigt hård och för spelare på amatör och lärlings nivå blir den nästan absurd. Med detta i åtanke samt att ett rum som upplyses av starkt fackelsken inte bör leda till en så stark minskning av stridskapaciteten bör modifikationen bli mindre, därför ger jag alltid spelarna –3 i mina borgar. Denna modifikation kan självklart höjas upp till –5 om man vill följa regelboken slaviskt men också sänkas ytterligare.

Till sist vill jag rekommendera att klostret som ingående beskrivs i äventyret kan användas till kommande kampanjer, kanske är spelarna nyblivna heliga krigare ur Rortvakten och tjänstgör sin första tid på Svarteborg. Under det mödosamma klosterlivet kan mycket hända, bönder skall tuktas, efterlysta personer skall fångas in eller varför inte låta en stor här av skogstroll anfalla klostret och byn Aremark.

Kapitel 1. Mötet med Halvar

- Stål möter stål i den mörka Drakskogen -



Inledning

När äventyret börjar så är det högsommar och äventyrarna befinner sig i Drakskogen. Rollpersonerna fick bud från Halvar när de befann sig i staden Volmar och bestämde sig för att redan samma dag ge sig iväg till Järntornet. Då äventyret börjar plötsligt och våldsamt kan du ge rollpersonerna chansen att handla utrustning och proviantera i Volmar innan du startar äventyret.

Äventyrets början

Ni hör hur hornen tjuter överallt i skogen. Det är skymning och samtliga i gruppen ångrar valet att försöka ta er till Järntornet på kvällen. Överallt kan ni höra hur grenar knäcks och hur trollen skriker med upphetsade röster. Alla i gruppen springer mer eller mindre för livet, ingen vet hur långt det är till klostret men enligt era beräkningar bör ni inte vara långt ifrån ert mål. Ni börjar alla känna hur svetten tränger fram genom rustningen och den stora belastning som er utrustning utgör. Någon ropar till och ni kan alla se hur klostrets torn tornar upp bakom trädens kronor. Ännu en gång tjuter ett horn, denna gång väldigt nära er. Ni försöker alla att pressa ut det sista ur era trötta kroppar då ni kommer in i en liten glänta bara några hundra meter ifrån Järntornet. Ni blir alla chockade då ni ser två stora troll i gläntan som blockerar er färdväg. På trollens metallharnesk kan ni se en stor vit pil. Ni är i full färd med att inta era stridspositioner när de båda trollen skriker ut ett stridsvrål och anfaller er. Ni ber en tyst bön över att det inte ska finnas fler troll i närheten.

Äventyrarna har stött på gråtrollen Oddvar och Gure. Rollpersonerna har en SR på sig att agera innan trollen är framme och kan börja att hugga. Oddvar och Gure kommer att attackera alver och halvalver först även om det taktiskt inte är den bästa lösningen. De strider tills någon av dem blir dödad eller båda blir svårt skadade då försöker de fly. Efter striden med gråtrollen är det meningen att rollpersonerna kan ta sig till Järntornet utan att stöta på fler troll. Tycker spelledaren att striden löpte för lätt så



kan det vara på sin plats att slänga in några skogstroll i rollpersonernas väg (se Runbergets arv sidan 17). Eventuellt kan några skogstroll börja skjuta pilar på äventyrarna när de bara har några tiotals meter kvar till Järntornet.

Klostret Järntornet

När rollpersonerna nått Järntornets portar drar sig trollen undan. Portvakten öppnar portarna när de talar om sitt ärende. Klostrets invånare kommer hälsa varmt på alla rollpersoner som deltog i äventyret Runbergets arv, under förutsättning att de räddade klostret från trollattacken. För de äventyrare som inte deltog i Runbergets arv blir mottagandet en aning svalt med inslag av ointresse. Efter mottagandet blir rollpersonerna förda till Halvar som lägger bönen renande eld på alla som blev svårt skadade i striden mot Gure och Oddvar, tänk på att Halvar endast kan lägga fyra renande eld med olika verkan. Frågar rollpersonerna Halvar eller någon annan i klostret om trollen så får de veta att de endast utgör fara för små sällskap som reser på kvällen och att de ryktas om att trollen styrs av två stora gråtroll. Detta stämmer och det är givetvis Oddvar och Gure som är ledarna för trollen.

Rollpersonerna kommer att bli visade till sitt nattkvarter rum 14 (se Runbergets arv) där de kan vila ut och packa av sig sin utrustning. Senare på kvällen blir de förda till biblioteket (rum 25) där Halvar ensam väntar på dem. Läs stycket samtal med översteprästen Halvar för information om detta möte.

Det har nu gått en tid sen äventyrarna senast var på klostret och en del saker har förändrats. Noviserna är nu 20 till antalet och arbetarnas antal har minskat till tio då restaureringen av klostret är färdig. Ljusproduktionen har kommit igång på allvar och en dag i veckan skickas en leverans till staden Volmar där ljusen säljs, vilket givit klostret en välbehövlig inkomstkälla. De tre prästtjänsterna är ännu vakanta och det är påtagligt märkbart att klostrets invånare är oroliga för prästen Torvald. Kaptenen för de heliga krigarna saknas också och vissa i klostret hoppas fortfarande på att återfinna honom levande, dessa är dock få. Järntornet finns utförligt beskriven i äventyret Runbergets arv men saknar spelledaren äventyret alternativt att klostret blev erövrat av trollen så kan du skapa ett kloster själv. Halvar finns beskriven i Runbergets arv på sidan 12.

Samtal med överstepräst Halvar

Ni kommer in i biblioteket där ni ser en nerstämd Halvar, när ni alla funnit era platser börjar han lågmält att tala. ”De båda religionerna i norra Arje har sedan många årtionden tillbaka delats geografiskt av Drakskogen. Att småkonflikter blåsat upp då och då har alltid tillhört vardagen i dessa trakter. Den främsta orsaken till dessa småkonflikter har oftast varit alltför nitiska präster som gjort intrång på den andre religionens marker, detta har dock alltid lösts på ett fredligt sätt och en stabilitet har skapats genom åren.”

”Denna stabilitet och tysta överenskommelse har dock rubbats på sistone då en serie av allvarliga händelser har inträffat. Det hela började med att den nyutnämnde översteprästen av Svarteborg Sigurd fångade in vår präst Torvald då han befann sig på fel sida av Drakskogen. Jag beslutade då att skicka iväg kaptenen över de heliga krigarna för att medla. Det hela slutade illa då strid uppstod och kaptenen dräptes av nidendomska krigare. Hela skulden för incidenten lades på vår sida av Sigurd som menade att man ej längre kunde lita på oss. Situationen förvärrades ytterligare av att två av mina heliga krigare fick tag på tre nidendomska präster och gjorde processen kort med dessa som hämnd för vår kapten. Sigurd beslutade då att hålla rättegång mot Torvald och inte helt oväntat blev domen döden. Jag anser att situationen är nu så allvarlig att öppet krig råder mellan Svarteborg och Järntornet.”

Halvar tar en paus och verkar vara väldigt uppskakad av situationen som förklarats för er. Efter en kort stund fortsätter han prata. ”Jag vill nu att ni skall bege er till Svarteborg för att befria Torvald och samtidigt försöka samla in information om vad som händer på andra sidan skogen då det är alldeles för farligt för mina bröder att bege sig dit i dessa tider. Nå mina herrar vad säger ni?”

Naturligtvis kommer rollpersonerna ställa en massa frågor till Halvar, det Halvar vet är att Svarteborg är ett soldatkloster som ligger två veckors marsch åt väster. Själva klostret är beläget i en stor by vid namn Aremark. Bemanningen av klostret vet han ej något om men då det är ett soldatkloster förväntar han sig att det kommer finnnas en hel del soldater där. Viktigast av allt är att han har en kontakt i byn Aremark som lovat att hjälpa rollpersonerna att ta sig in i klostret via en dold ingång. Kontakten är värdshusvärden Harald som driver värdhuset Eken, Halvar vet ej om Harald är en man att lita på men en stormning av klostret torde vara omöjlig så allt hopp är satt till denna man. Han vet också att byn Aremark har cirka 200 invånare. Till sist rekommenderar han att alla som tillhör Gerbanis att dölja detta då det kan leda till döden att öppet visa sin religion på fel sida av Drakskogen.

Hjälp på vägen

Om de accepterar uppdraget kommer Halvar ge dem en läkande dryck som läker 2T6 i skada på valfria kroppsdalar och utlova en belöning på 200 gm till var och en då den stigande ljusförsäljningen börjar dra in pengar till klostret. Halvar vill att äventyrarna skall påbörja sin resa mot Aremark redan nästa morgon då han är orolig för Torvald. Om någon saknar viktig utrustning kan spelledaren låta dem låna detta av Järnklostret, tänk bara på vad som är rimligt då de befinner sig på ett kloster.

Kapitel 2. Färden till Aremark

- En farlig resa till andra sidan Drakskogen -



Färden tar två veckor till fots och för rollpersonerna rakt genom Drakskogen. Av de 14 dagarna kommer äventyrarna att färdas fyra dagar i Drakskogen. Till häst halveras färden som sker utanför skogen, då tar färden endast nio dagar.

Händelser under färden

Alla dessa händelser skall spridas ut under färden. Det är upp till spelledaren när de inträffar eller om de inträffar. Spelledaren kan också skapa fler händelser om han anser att det händer för lite under färden.

1. Nidendomsk Patrull

Äventyrarna stöter på sex nidendomska soldater på patrull. Denna händelse kan bara ske på den västra sidan av Drakskogen. Patrullen letar efter gerbanisanhängare och annat folk som flytt från den nidendomska rättvisan. Om äventyrarna håller låg profil och svarar på de frågor som patrullens ledare Stenar ställer bör det inte vara någon fara för dem. Vad Stenar frågar om är upp till spelledaren men frågorna vad de är på väg, varför och vilka de är bör ingå i utfrågningen. Problematiskt blir det om någon tillhör gerbanis och inte döljer detta, då begär soldaterna att de övriga lämnar ut denna person, sker inte detta anfaller de. Om rollpersonerna mot alla odds lämnar ut någon till patrullen tas denna eller dessa till Svarteborg där de blir kastade i cellerna för att sedan bli förhörda med hårda metoder. Problem uppstår också om rollpersonerna i äventyret Runbergets arv stred mot de nidendomska heliga krigarna och lät någon av dem undankomma, då måste rollpersonerna lyckas med ett slag på färdigheten övertala eller bluffa för att inte bli anfallna.

Karta 1 : Norra Arje

Runberget
De Vindpinade Slätterna
Drakskogen
Aremark
Volmar
Norra Arje
Järntornet

Ge dem –1 i modifikation på slaget för varje person som deltog i Runbergets arv då dessa äventyrare är eftersökta av den nidendomska rättvisan. Rollpersonerna upptäcker patrullen på 24-30 meters avstånd det vill säga två stridsronders avstånd. Soldaterna strider tills tre av dem har dött eller fyra har blivit svårt sårade då flyr de eller ger sig. De nidendomska soldaterna har en packhäst med sig.

2. Runbergsättlingar
Äventyrarna stöter på sex dvärgbröder som dessutom är runbergsättlingar. Denna händelse kan ske när som helst under färden. Dvärgsällskapet har varit i de södra delarna av Arje för att inhandla viktiga verktyg till återuppbyggandet av Runberget och är nu på väg hem. Ledaren över dvärgbröderna är den äldsta brodern Haldor och han är den enda av dem som är helig krigare. Haldor är den enda dvärgen som kommer tilltala äventyrarna innan det framkommit om de är vänner eller fiender. Om äventyrarna inte svek Goldor när de gick Runbergets arv eller inte gick äventyret överhuvudtaget är denna händelse ofarlig. Dvärgarna ber då rollpersonerna att slå följe med dem under resten av dagen. Om äventyrarna lyckades hämta artefakten och överlämna den till Goldor kommer dvärgarna att känna igen dem och erbjuda mat och läkande örter om någon är skadad. De har två läkande örter som läker 1T6 i kroppspoäng på valfria kroppsdelar. Mötet blir farligt om rollpersonerna svek Goldor eller stal för mycket från Runberget, då måste de lyckas med ett slag på färdigheten övertala eller bluffa för att inte bli anfallna. Ge dem –1 i modifikation på slaget för varje person som deltog i Runbergets arv då dessa äventyrare är eftersökta av Goldor. Det kan vara värt att nämna att Runbergsättlingar inte ger någon pardon till plundrare och folk med svek i hjärtat. Rollpersonerna upptäcker dvärgarna på 22-28 meters avstånd det vill säga två stridsronders avstånd. Dvärgarna strider till sista man då de inte lämnar någon broder efter sig, död eller levande.

3. Attacken på baron Vitmarks ägor
När äventyrarna vandrar förbi en herrgård så blir de vittnen till en strid som står mellan herrgårdens ägare baron Vitmark och några upproriska bönder. Händelsen kan ske på båda sidorna av Drakskogen. Baronen har sänt iväg sin dotter till sin blivande make, då dottern står honom nära sände han iväg sex soldater för att skydda henne på färden. När detta uppdagades av de missnöjda bönderna gick de till attack mot baron Vitmark. När äventyrarna passerar herrgården så har de fyra soldaterna som lämnades kvar och åtta bönder precis stupat och kvar är endast baronen som försöker hålla 12 arga bönder på avstånd med hjälp av sitt slagsvärd. Bönderna leds av Sune Sik som inte är beredd att förhandla med varken baronen eller rollpersonerna. Hur rollpersonerna skall agera i denna situation är inte klart då varken baronen eller bönderna har rätten på sin sida, detta är en klassisk klasskamp och du som spelledare kan passa på att utnyttja situationen genom att splittra äventyrsgruppen om det finns olika klasser representerade. Rollpersoner från överklass och adel kan inte ignorera situationen och det bör framföras till dem, det svider att se någon från deras klass i den uppkomna situationen. Övriga klasser behöver inte agera. Baron Vitmark strider i en ringbrynja täckt av en tunika i svart där hans vapenmärke finns på bröstet, vapenmärket är ett vit hästhuvud. Herrgården består av tre hus, ett stenhus som fungerar som bostad till baronens familj och soldaterna, två trähus som fungerar som tjänstebostad och stall. Bönderna är fega och om tre stupar eller hälften blir lätt skadade flyr de. Enskilda rollpersoner kan endast möta fyra bönder samtidigt när de strider. Det är upp till spelledaren hur det går i striden mellan baronen och bönderna vare sig äventyrarna ingriper eller ej. Om baron Vitmark överlever ger han de äventyrare som hjälpte honom 100 gm var och möjlighet till en fristad när de så önskar.

4. Gripattack
När äventyrarna vandrar på den västra eller den östra sidan av Drakskogen blir de angripna av en grip. Gripen attackerar den varelsen med minst STO i äventyrsgruppen, packdjuren inkluderade. Om någon lyckas med ett lyssna kast får den rollpersonen en stridsrond på sig att agera innan gripen attackerar. Alla andra blir totalt överraskade av attacken. Gripen flyr när den har förlorat 2/3 av den totala kroppspoängen eller blivit kritisk skadad i en kroppsdel.

5. Garmattack
Under natten när rollpersonerna befinner sig i Drakskogen attackerar en garm nattvakten. Lyckas nattvakten med ett lyssna slag så får denna en stridsrond på sig att agera innan garmen attackerar. Den första stridsronden får garmen både attackera med bettet och sina klor därefter attackerar den endast med sitt kraftiga bett. Garmen har blivit utstött av sin flock och har inte fått fälla ett byte på ett bra tag. Den strider tills den blivit kritisk skadad i någon kroppsdel. Om du tycker att det är för hårt att se om en rollperson har blivit smittad av lykantropi kan detta hoppas över.

Kapitel 3. Byn Aremark

- På fiendemark där en vän finnes -



Ankomsten till Aremark

När äventyrarna nalkas Aremark ser de ett stort kloster som mer liknar en fästning. En stor flod ringlar runt klostrets väst- och nordsida. Några tiotals meter från klostret ser man en stor by där de centrala delarna ligger någorlunda kompakt på flodens östra sida. Om äventyrarna anländer dagtid är det livligt i byn, nattetid är allt tyst och stilla förutom någon byracka som skäller mot månen.

Byn Aremark

Byn har cirka 200 invånare men få av dessa bor i de centrala delarna runt klostret. På den stora floden så passerar dagligen små flodbåtar. I de västra delarna av Arje fungerar floden som en handelslänk som binder ihop de sydliga och nordliga trakterna. Klostret upprätthåller lag och ordning i närområdet. För religiös vägledning vänder sig byinvånarna i Aremark och de kringliggande byarna till de små kloster som ligger utsprida kring Svarteborg. Om rollpersonerna vill försöka ”fiska” efter information i byn så låt den med högst övertala eller bluffa värden slå ett INT slag. Om slaget lyckas förstår rollpersonen om byinvånaren kan frågas ut utan att det leder till tråkigheter för äventyrarna. Bara en rollperson får göra ett sådant slag. Om rollpersonen misslyckas vet han ej om en eventuell utfrågning av byinvånaren är säker.

1. Storklostret Svarteborg

Klostret ligger beläget vid floden av strategiska anledningar, dels underlättas försvaret då man inte kan bli attackerade på klostrets västra och norra sida dels för att kunna kontrollera flodtrafiken. När man anländer till Aremark är det klostret man lägger märke till då den 52 meter långa (26 rutor) och 60 meter breda (30 rutor) byggnaden är imponerande. Klostret är byggd av en vit sten som har hämtats från bergen i norra Arje. Klostret är 9,5 meter högt med bröstvärnet och på en stor flagga som är belägen på taket kan man se en svart ek på vit bakgrund. Då och då kan man se soldater spana ut från taket. I klostret lever översteprästen Sigurd, 10 heliga krigare samt 50 fotsoldater. Alla heliga krigare är medlemmar i Rortvakten och har befäl över fem soldater. Vid orostider är klostret byggt för att kunna dubbla antalet heliga krigare och soldater.

2. Tjänstebostad

I denna stora träbyggnad belägen nära klostret bor de tjänare och deras familjer som sköter det vardagliga på klostret. Tjänarna jobbar bara dagtid på klostret och drar sig undan till bostaden vid fritid eller för att sova. Vid speciella tillfällen exempelvis när stora middagar hålls på klostret sover ibland vissa tjänare över och gör då det i någon av sovsalarna (I) på andra våningen. Tjänstebostaden är alltid fylld av folk och ett försök att spela tjänare för att ta sig in i klostret är en svår utmaning, ett lyckat slag på färdigheten bluffa med modifikation –5 gör att rollpersonen kan ta sig in i klostret. Tänk på att bluffen kan genomskådas efter en tid och vid ett misslyckat bluffa slag blir äventyraren slängd i cellerna.

3. Rådsledare Algot

I denna träbyggnad bor byns rådsledare Algot. Algot sköter de vardagliga tvisterna i Aremark och försöker hålla ner Svarteborgs inflytande vilket inte alltid är lätt. Algot är en gammal änkeman i 60-års åldern som sällan lämnar sitt hem. Vid konflikter eller råd om byns framtid brukar Aremarks invånare besöka Algot i hans hem. Algot har en tjänare som tar hand om hans hem och sköter alla inköp för att avlasta honom. Algots tro på Gave är normal för byn och han skulle anmäla äventyrarna till Sigurd om han ansåg att de hade ”dåliga” avsikter med sitt besök i byn. Han försöker svara på eventuella frågor men om de blir för känsliga viftar han bort äventyrarna och säger att han har viktigare saker att göra.

4. Rådshall

I denna träbyggnad hålls de bymöten som Algot sammankallar. Detta brukar ske en gång i månaden. Byggnaden brukar också användas till stora högtider och viktiga fester som bröllop.

5. Kvarn

Här mals säden från Aremark och de kringliggande byarnas åkrar. Kvarnen sköts av kvarnmästaren Jacob. Jacob bor i huset bredvid kvarnen med sin familj. I ett förråd beläget i kvarnen förvaras mjöl för sämre tider. Tio procent av varje skörd går till det gemensamma förrådet. Jacob är nitisk i sin tro på Gave och anmäler äventyrarna till Sigurd om de ställer frågor om klostret eller dess invånare.

6. Värdhuset Eken

Värdhuset Eken är ett normalstort värdhus som både har enkelrum, dubbelrum och en stor sovsal. Vissa tider på året kan det vara svårt att få rum då handeln är stor dock ej när rollpersonerna anländer. Priserna är normala då det inte är högsäsong. Värdshusvärden heter Harald som sköter värdhuset med sonen Knut. Harald är änkeman och förlorade sin fru Ylva till den nidendomska rättvisan. Ylva tvingades ”bära” järn efter att ha falskt anklagats för att haft en romans med en av de heliga krigarna från Rortvakten i Svarteborg. Detta satte djupa spår hos Harald som nu har övergivit sin tro på Gave och planerar att svika klostret genom att hjälpa rollpersonerna. När äventyrarna

tar kontakt med honom är han till en början försiktig men efter ett tag så går han med på att visa rollpersonerna var den dolda ingången till Svarteborg är. Harald kan erbjuda rollpersonerna hästar vid behov. Harald har långtgående planer på att sälja värdhuset och lämna Aremark men förverkligar sina planer en tid efter fritagandet så inga misstankar skall riktas mot honom.

7. Storbonden Valdemar
I detta stora trähus bor den rikaste invånaren i Aremark Valdemar. Valdemar anses som nästa kandidat till rådsledare när väl Algot bestämmer sig för att dra sig undan. I hushållet bor Valdemars familj bestående av Valdemar, hustru, två söner och en dotter. Valdemar är i 40-års åldern och bryr sig mer om ekonomi och bruksmark än om Gave. Många i byn tror att Valdemar kommer att öka byns välstånd om han får genomföra sina planer på att utöka byns handel på floden. Valdemar svarar glatt på alla frågor som äventyrarna kan tänkas att ställa till honom utan att misstänka något.

8. Försäljningsbod
Försäljningsbodens ägare heter Svante. Svante saknar familj och bor i den bakre delen av boden. I boden säljs det en hel del utrustning och det är upp till spelledaren vad som finns tillgängligt för köp. Svante är inte speciellt religiös och svarar på de frågor som äventyrarna kan tänkas ställa. Han kommer inte att rapportera rollpersonerna till Sigurd vid frågor rörande klostret och dess invånare.

9. Straffplats
Detta är en otäck plats i Aremark då det är här brottslingar och icke troende bestraffas för sina synder. Det finns en skampåle och hänganordning på platsen. Bål byggs vid behov när det är dags att testa syndare. Det är även här personer får ”bära” järn då det är Sigurds favorit bestraffning. Bära järn går ut på att man får bära ett glödgat järn på armarna, om personen ifråga klara sig är han/hon fri från skuld vilket aldrig har hänt och bränns armarna av så är personen skyldig.

10. Brygga och färja
Bryggan används av båtar som gör uppehåll i sitt resande på floden, det är vanligt att de övernattar på värdhuset Eken. Vidare så lastar båtar av sin last som skall till Aremark på bryggan. Färjan tar folk över floden, det är gratis för folk från byn, övriga måste betala ett silvermynt per person och djur. Fem silvermynt kostar det att ta över en vagn.

Karta 2 : Byn Aremark



Rykten i Aremark

Ryktena skall fungera som villospår och som hjälp för rollpersonerna när de försöker skapa sig en bild av livet i Aremark och på klostret. Låt de höra ryktena av olika personer från byn och på så sätt skapa situationer där rollspelande krävs. Nedan följer att antal rykten som spelledaren kan använda, känn dig fri att skapa egna rykten om du tycker det krävs.

- Det finns en stor trupp soldater i en av grannbyarna. Detta är sant, 15 soldater och tre heliga krigare ur Rortvakten befinner sig bara en halv dagsmarsch från Aremark. Om rollpersonerna lyckas överta Svarteborg har de bara ett dygn på sig innan soldaterna och ett följe på 35 arga bönder bestämmer sig för att attackera borgen.

- Haralds fru blev bestraffad på grund av att hon övergav Gave till förmån för de mörka krafterna. Detta är falskt, hon blev felaktigt bestraffad för en falsk romans med en helig krigare ur Rortvakten.

- En stor del av soldaterna skall bege sig av till andra sidan Drakskogen. Detta är sant, se stycket en liten armé ger sig av.

- Det ryktas om att den heliga krigaren Ulvhilde Stenkilsdotter ur Rortvakten är en halvalv. Detta är sant.

- Att Sigurd har gjort allt i sin makt för att förhindra den uppkomna konflikten med Järntornet. Detta är falskt.

- Syftet med soldaternas resa är att hämta tillbaka de tre novisernas lik för att ge dem en korrekt begravning. Detta är falskt.

- Under ett slagsmål på värdhuset Eken kunde man se en vit cirkel tatuerad på en av slagkämparna, nämligen Torgils en av de heliga krigarna ur Rortvakten. Detta är sant.

Den hemliga gången

När så rollpersonerna önskar visar Harald dem den hemliga gången. Detta sker under natten då det annars finns risk att sällskapet upptäcks. Den hemliga gången ligger belägen vid en liten kulle ca 100 meter från klostret. Runt kullen finns det gott om snår som gör det svårt för passerande personer att upptäcka om någon går ut eller in i den hemliga gången. Själva gången som döljs av en mossbevuxen trälucka är 1,5x1,5 meter vilket gör det svårt för storvuxna personer att färdas med normal förflyttning. Den första delen av gången leder brant ner för att sedan plana ut efter några meter för att på slutet stiga kraftigt. Om en förflyttning sker under strid/flykt ge alla äventyrare med STO 12 eller högre x 0,75 i FL. Gången leder ut i förrådet (Q) på första våningen och döljs av en dold väggdörr av sten. Den gamla gången byggdes samtidigt som klostret på begäran av den då sittande översteprästen Jorn då han tyckte klostret mer liknade ett fängelse än en borg och ville kunna fly snabbt om så behövdes. Under alla de år som passerade sedan dess glömdes gången bort för att hittas av en man vid namn Harald som hade ont blod till Gave och alla hans utövare.

Avrättningsceremonin

Om inte äventyrarna har fritagit Torvald innan dag 17 kommer han under stor uppståndelse föras till hänganordningen av fyra soldater och antingen Torgils, Elof eller Ulvhilde. Sigurd och resten av klostrets invånare kommer att iaktta ceremonin från klostrets tak. En av soldaterna kommer förbereda Torvald för hängningen medan en annan soldat högt läser upp Torvalds synder och svek mot den nidendomska tron, hela processen tar tio stridsronder och ingriper inte äventyrarna hängs Torvlad. Efter avrättningen får Torvald hänga i repet som varning för alla syndare och tas ner på följade dag för att grävas ner en bit från byn av några bönder. Har äventyrarna starkt decimerat klostrets soldater kommer hjälp hämtas från grannbyn där de 15 soldaterna och tre heliga krigare ur Rortvakten befinner sig. Avrättningscermonin kommer då att ske på dag 18. Du bör under avrättningsceremonin ge äventyrarna chansen att en sista gång försöka frita Torvald om de mäktar på en trupp på fyra soldater och en helig krigare. Skulle de lyckas med hjälp av magi, list eller våld så ge dem chansen att fly från Aremark innan förstärkningar anländer från klostret, men hetsa dem gärna och påpeka att det är stor rörelse på klostret. Nu kommer hela vägen till Järntornet bli en kamp om tid då Elbe Mittståls män hela tiden närmar sig Järntornet men också av den enkla anledningen att rollpersonerna nu kommer bli jagade hela vägen till den gerbanska delen av Arje.

En liten armé ger sig av

På dag 15 beger sig den lilla armén iväg under mycket pompa och ståt. Byborna kantar vägen som soldaterna färdas på och undrar nyfiket var den lilla truppen är på väg. Truppen som skickas mot Järnklostret består av 6 heliga krigare, 38 fotsoldater, två ballistor från taket på Svarteborg, en katapult, en murbräcka och en tross bestående fyra vagnar och åtta bybor som transporterar mat, belägringsmaskinerna och dylikt. Allt under ledning av den heliga krigaren Elbe Mittstål. Under marsch befinner sig trossen i mitten av den lilla armén.

Tiden en faktor

Tänk på tiden då den är väldigt viktig. Det har tagit äventyrarna 9-14 dagar att ta sig till Aremark. På dag 15 ger sig den lilla armén av för att komma fram till Järntornet dag 28. Attacken på Järntornet sker på eftermiddagen på dag 29. På dag 17 avrättas Torvald om han inte har blivit fritagen av rollpersonerna. Äventyrarna kan ges tillfälle till en sista desperat attack för att försöka frita Torvald under avrättningsceremonin. Då det är osannolikt att äventyrarna kommer försöka befria Torvald dag 9-14 då Svarteborg har full bemanning så har de två nätter på sig att försöka ta sig in i klostret. Kom ihåg att om de redan anländer dag 9 så kommer rollpersonerna väcka uppmärksamhet om de strövar omkring utan syfte i byn och ställer en massa frågor under den tid som är kvar tills soldaterna ger sig av.

Kapitel 4. Storklostret Svarteborg

- En dold gång leder rollpersonerna till Gaves hjärta -



Att nalkas Svarteborg

Enklast vore att använda den hemliga jordgången som är belägen cirka 100 meter från klostret. Alternativt kan rollpersonerna försöka att ta sig in via taket eller huvudingången men detta kan bli svårt då båda dessa alternativ vaktas av fyra vakter. Att ta sig in via skyttegluggarna på våning två är omöjligt då endast varelser med STO 3 eller mindre kan ta sig in. Magi kan säkert användas framgångsrikt, här sätter bara dina spelares fantasier gränserna.

Dygnsschema på Svarteborg

Jag förutsätter att äventyrarna tar sig in i borgen när den lilla armén har givit sig av, om inte är det upp till spelledaren att bestämma var borgens invånare befinner sig. Nedan följer en kort beskrivning av var alla personer befinner sig i borgen om rollpersonerna tar sig in dag- eller nattetid.

Om rollpersonerna smyger in i klostret på dagen så finns invånarna i följande rum: fyra soldater är på vakt i rummet (A) på första våningen, fyra soldater sover i rum (R) på första våningen, fyra soldater är på vakt på klostrets tak (B). Elof, Ulvhilde och Sigurd sitter i Sigurds vardagsrum (B) på andra våningen och diskuterar Den vita cirkelns framtid. Torgils befinner sig med vakterna på taket eller på den slutna gården (A) på bottenvåningen, alternativt strövar han runt i klostret för att se att allt är bra.

Om rollpersonerna smyger in i klostret på natten så finns invånarna i följande rum: tre soldater är på vakt i rummet (A) på första våningen, sex soldater sover i rum (R) på första våningen, tre soldater är på vakt på klostrets tak (B). I normala fall brukar Elof, Ulvhilde, Sigurd och Torgils vara i sina sovrum och sover eller tar hand om någon syssla. Någon av de tre heliga krigarna ligger i jour och kontrollerar vakterna med jämna mellanrum, även de

som sover. Är detta upplägg för tråkigt kan spelledaren låta Elof och de andra befinna sig på samma platser som på dagtid.

Svarteborg

Generellt
Alla rum som har (F) efter sig är upplysta med fackelsken om inget annat nämns, vid en eventuell strid får alla –3 i FV. Rutorna är 2x2 meter. Alla dörrar i klostret är gjorda av trä och olåsta om inget annat nämns. Hallen på första och andra våningen är upplysta av facklor.

Karta 3: Klostret första våningen (0, 1-4 m)

A. Sluten gård (F)

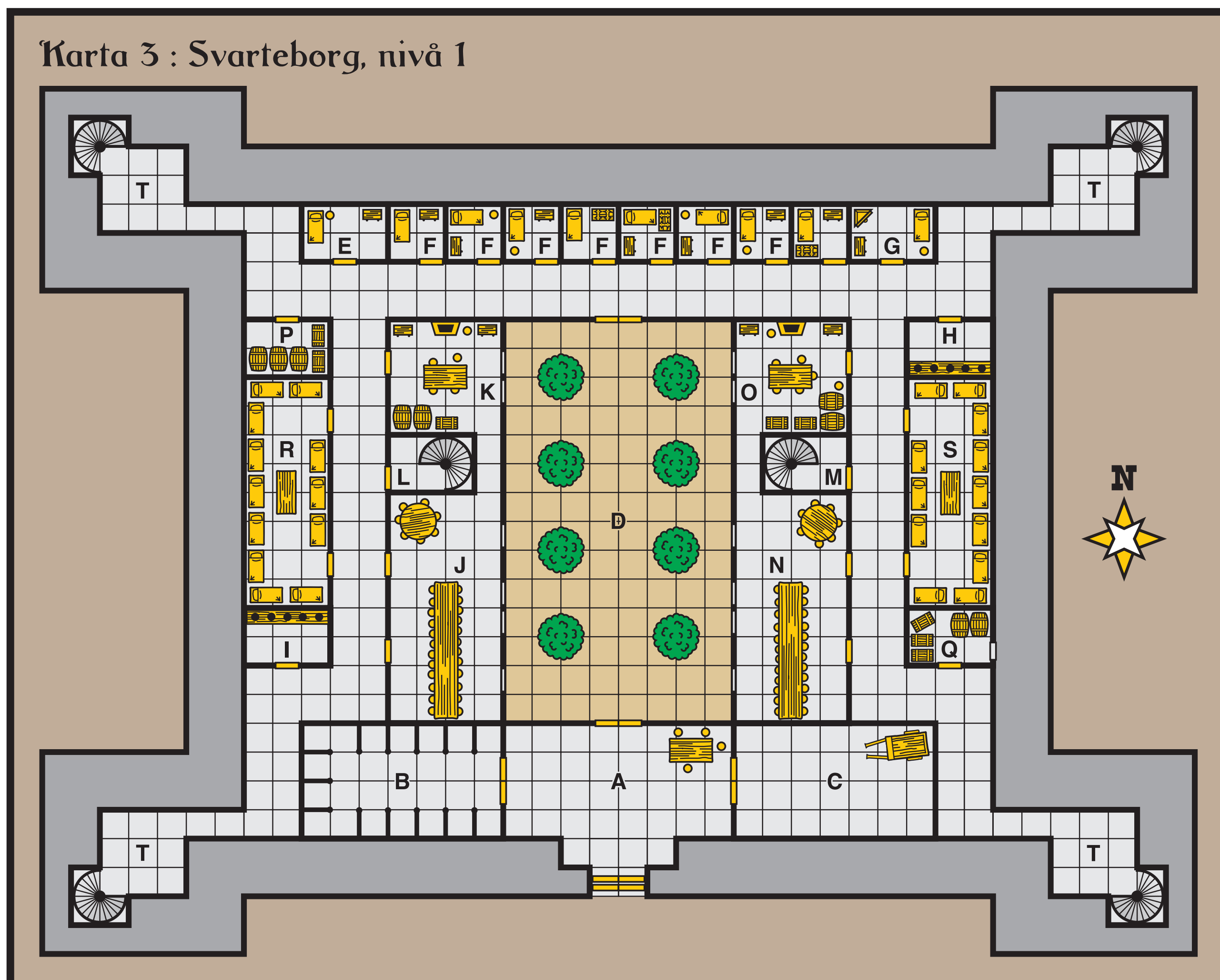
Ni vandrar in i klostrets förgård. Ni lägger märke till att golvet består av packad jord där man kan se åtskilliga spår av vagnar och hästar. Det finns fyra dubbeldörrar i rummet och rummet lyses upp av fyra facklor. I rummets nordöstra hörn finns det ett bord som omringas av fyra stolar där det sitter fyra vakter som reser sig upp och anfaller er.

De södra järnbeslagna dubbeldörrarna av trä blockerar huvudingången och är väldigt bastanta. Dubbeldörrarna är alltid låsta nattetid under normala omständigheter, när den lilla armén givit sig av är de alltid låsta. Det enda sättet att få upp dem är genom att använda nycklarna eller en murbräcka. De östra och västra dubbeldörrarna är av den enklare sorten och leder till vagnförrådet och stallet. De norra dubbeldörrarna är järnbeslagna trädörrar och är väldigt stryktåliga, de är svåra att dyrka upp och tål 400 skadepoäng. Det är meningen att de norra dubbeldörrarna skall hålla kvar fienden och förhindra en snabb stormning av klostret. I rummet finns det fyra soldater som attackerar rollpersonerna omedelbart, således får de ej någon stridsrond att agera innan attacken.

B. Stall

Stallet består av sexton spiltor där flertalet av dem innehåller hästar. I det sydöstra hörnet kan ni se en stor höstack. Ni kan även se att golvet består av packad jord.

Här förvaras klostrets hästar. Under normala förhållanden finns här sex ridhästar och tio stridstränade hingstar. Om den lilla armén har givit sig av så finns det bara tre stridstränade hingstar kvar och två ridhästar.



C. Vagnförråd

I rummet kan ni se ett flertal vagnar för olika ändamål. På rummets väggar kan ni se flera sadlar upphängda. Ni kan även se att golvet består av packad jord.

I vagnförrådet förvaras klostrets vagnar. Normalt finns det här fyra vagnar och en specialdesignad vagn av vitmålat trä. Vagnen används av Sigurd när han färdas i klostrets omgivningar och på så sätt gör sig tillkänna på avstånd. Vagnen har ett flertal gulddekorationer. Om den lilla armén har givit sig av finns här bara Sigurds vagn. På rummets väggar hänger all den utrustning som behövs till vagnarna och hästarna i stallet (B).

D. Ekgården (F)

Ni vandrar ut i en stor öppen gård vars golv består av tusentals små vita stenar. Era blickar dras till de åtta stora svarta ekar som upptar större delen av gården. Gårdens västra och östra vägg har vardera sex fönster och i norr samt i söder ser ni bastanta dubbeldörrar.

Gårdens främsta funktion är att släppa in ljus till klostrets första och andra våning och fungera som en fälla för en anstormande här som tagit sig in i klostret. Väl på gården kommer de fientliga soldaterna inte finna någon väg framåt då dubbeldörrarna åt norr kommer vara låsta och alla fönster kommer vara förseglade med bastanta järnbeslagna luckor. Då kan klostrets försvarare beskjuta fienderna från andra våningen och taket. De åtta svarta ekarna som symboliserar Rortvakten är hämtade från Drakskogens djupa innandömen. Dubbeldörrarna är järnbeslagna trädörrar och är väldigt stryktåliga, de är svåra att dyrka upp och tål 400 skadepoäng. Åtta av fönstren leder till de båda matsalarna (J och N), fyra av fönstren leder till de båda köken (K och O). Ekgården lyses upp av himlen och det är upp till dig som spelledare att bestämma vilken modifikation spelarna skall få om strid sker här på natten.

E. Torgils sovcell

Rummet består av en säng, ett nattduksbord, en garderob, ett vapenställ och en liten kista som är belägen under sängen. På den norra väggen ser ni ett stort magnifikt svärd som har tre gråa ringar av olika storlek ingraverade på bladets båda sidor.

Här sover och bor Torgils. Han tillbringar sällan någon tid i sovcellen då hans favoritsysselsättning är att vandra runt i klostret för att se om alla soldater är alerta och på sin vakt. I rummet finns Torgils privata ägodelar som ej har något värde dock finns det 47 gm och 138 sm i kistan under sängen. Svärdet på väggen är ett tvåhandssvärd som tillhörde Järntornets kapten. När Torgils och hans män hade dräpt kaptenen tog de svärdet som en souvenir. Svärdet är tillverkat i Tjutes berömda svärdssmedja och är dessutom förtrollat av trollkarlen Odram vars hjärta tillhör Storme. Svärdet är mästersmitt och har förtrolla vapen första graden med nexus och permanens. Användaren får +1 i FV, BV och skada är inräknade i värdena nedan. Om Torgils befinner sig i sovcellen och inte sover är den upplyst av en fackla.

Tvåhandssvärdet Svartbane
IM +6, BV 25, Skada 4T6+4, Vikt 8

F. De heliga krigarnas sovceller

Den spartanskt inredda cellen innehåller en säng, en garderob, ett vapenställ och en kista belägen under sängen. I taket kan ni se en liten ljuskrona.

Dessa sovceller tillhör de heliga krigarna. En cell är ledig och används för tillfälliga gäster av låg rang. Alla celler har något som gör dem personliga exempelvis innehåller Elbe Mittståls cell en vacker oljemålning föreställande en helig nidendomskrigare framför en vacker svart ek. Det är upp till dig som spelledare hur personliga du vill att cellerna skall vara med dina beskrivningar. Alla sovceller innehåller värdesaker för 1T20 gm.

G. Elofs sovcell

Rummet består av en säng, ett nattduksbord, en garderob, ett vapenställ och en liten kista som är belägen under sängen. På nattduksbordet finns det en uppslagen bok som vid närmare granskning betitlas anfall är bästa försvar.

Här sover och vilar Elof dock är han oftast på något ärende i klostret och på sin lediga tid gillar han att sitta i djupa diskussioner om den vita cirkelns framtid med Sigurd. I rummet finns Elofs privata ägodelar som inbringar ett värde på 1T20 gm, i kistan under sängen finns det en dolk och 25 gm och 75 sm. Boken vid namn anfall är bästa försvar är skriven på nordvrok och behandlar taktik. Om man studerar boken i en månad ökar färdighetsvärdet på färdigheten taktik med 2. Om Elof befinner sig i sovcellen och inte sover är den upplyst av en fackla.

H. Avträde

Ni kommer in ett litet rum som avdelas i fem mindre små träbås. Det luktar påtagligt illa i rummet.

Avträdet har fem bås. Båsen behöver ej tömmas då det går kanaler direkt ner till floden.

I. Avträde

Ni kommer in ett litet rum som avdelas i fem mindre små träbås. Det luktar påtagligt illa i rummet.

Avträdet har fem bås. Båsen behöver ej tömmas då det går kanaler direkt ner till floden.

J. Matsal

Den stora salen upptas av ett stort långbord samt en mindre cirkulärt bord. I taket hänger det två stora ljuskronor av trä. Två trädörrar finns på den västra väggen och på den östra väggen finns det fyra fönster som vetter ut mot ekgården. Samtliga fönster har två bastanta järnbeslagna träluckor. En gång leder mot norr och tycks mynna ut i ytterligare ett rum.

Här intages alla måltider av klostrets invånare. Det mindre cirkulära bordet är till för de heliga krigarna och långbordet är till för soldaterna. Gången mot norr mynnar ut i köket (K). Fönsterluckorna är väldigt bastanta och tål 50 skadepoäng.

K. Kök

Ett stort normalt inrett kök. I köket finns all den utrustning som behövs för att hålla ett sextiotal personer mätta. Det finns en stor spis i rummet och ett stort stenbord där kockarna bereder maten. På rummets västra vägg finns det en trädörr och på den östra väggen finns det två fönster med fönsterluckor. I taket hänger det en stor ljuskrona av trä. En smal gång leder mot syd som tycks mynna ut i en stor sal.

Här bereds maten till klostrets invånare. Normalt brukar det finnas ett antal tjänstejon här som arbetar hårt för att tillaga maten till klostrets invånare. Gången mot syd mynnar ut i matsalen (J).

L. Trappa

Ni stiger in i ett litet trapphus. Spiraltrappan framför er leder brant ner i mörkret. På den västra väggen finns det en trädörr.

Spiraltrappan leder ner till matförrådet (D) på källarnivån.

M. Trappa

Ni stiger in i ett litet trapphus. Spiraltrappan framför er leder brant ner i mörkret. På den västra väggen finns det en trädörr.

Spiraltrappan leder ner till vaktrum (A) på källarnivån.

N. Matsal

Den stora salen upptas av ett stort långbord samt en mindre cirkulärt bord. I taket hänger det två stora ljuskronor av trä. Två trädörrar finns på den östra väggen och på den västra väggen finns det fyra fönster som vetter ut mot ekgården. Samtliga fönster har två bastanta järnbeslagna träluckor. En gång leder mot norr och tycks mynna ut i ytterligare ett rum.

Här intages alla måltider av klostrets invånare. Det mindre cirkulära bordet är till för de heliga krigarna och långbordet är till för soldaterna. Gången mot norr mynnar ut i köket (O). Fönsterluckorna är väldigt bastanta och tål 50 skadepoäng.

O. Kök

Ett stort normalt inrett kök. I köket finns all den utrustning som behövs för att hålla ett sextiotal personer mätta. Det finns en stor spis i rummet och ett stort stenbord där kockarna bereder maten. På rummets östra vägg finns det en trädörr och på den västra väggen finns det två fönster med fönsterluckor. I taket hänger det en stor ljuskrona av trä. En smal gång leder mot syd som tycks mynna ut i en stor sal.

Här bereds maten till klostrets invånare. Normalt brukar det finns ett antal tjänstejon här som arbetar hårt för att tillaga maten till klostrets invånare. Gången mot syd mynnar ut i matsalen (N).

P. Förråd

Ni kliver in i ett litet mörkt rum fyllt med bråte. På rummets norra väg finns en dörr.

Förrådet innehåller mest allehanda städutrustning och trasiga trämöbler.

Q. Förråd

Ni kliver in i ett litet mörkt rum fyllt med bråte. På rummets södra väg finns en dörr.

Förrådet innehåller mest allehanda städutrustning och trasiga trämöbler. På rummets östra vägg finns det en dold stendörr som leder ut i den hemliga gången. Man finner dörren med ett finna dolda ting slag och kan både öppna och stänga dörren då den är funnen.

R. Sovsal

Ni kommer in i en stor rektangulär sovsal som upptas av tolv dubbelsängar, en enkelsäng och tjugofem små skåp. I taket hänger det två stora ljuskronor. Det finns två enkla trädörrar i rummet. På ett litet bord bredvid enkelsängen kan ni se en kopparklocka. Mitt i rummet finns det ett stort avlångt ekbord.

Här sover och lever tjugofem soldater. I skåpen finns soldaternas personliga ägodelar. I varje skåp finns värdesaker för 1T20 sm. Normalt är det oftast fullt med soldater i rummet men har den lilla armén givit sig av finns det endast fyra eller sex sovande soldater i sovsalen. Soldaterna sover djupt och vaknar bara av starka ljud i rummet eller i rummets närhet.

S. Sovsal

Ni kommer in i en stor rektangulär sovsal som upptas av tolv dubbelsängar, en enkelsäng och tjugofem små skåp. I taket hänger det två stora ljuskronor. Det finns två enkla trädörrar i rummet. På ett litet bord bredvid enkelsängen kan ni se en kopparklocka. Mitt i rummet finns det ett stort avlångt ekbord.

Här sover och lever tjugofem soldater. I skåpen finns soldaternas personliga ägodelar. I varje skåp finns värdesaker för 1T20 sm. Normalt är det oftast fullt med soldater i rummet men har den lilla armén givit sig av finns det ingen i rummet då de kvarvarande soldaterna är på vakt eller sover i sovsal (R).

T. Torn (F)

En liten gång leder in i det förhållandevis stora trapptornet. En brant trappa leder upp till den andra våningen. Rummet lyses upp av fyra facklor belägna på rummets väggar.

Tornrummen fungerar som trapphus till den andra våningen. Rummets storlek kan förklaras i att en stor mängd soldater skall kunna röra sig mellan våningarna vid behov.

Karta 4: Klostret andra våningen (+1, 5-8 m)

A. Torn (F)

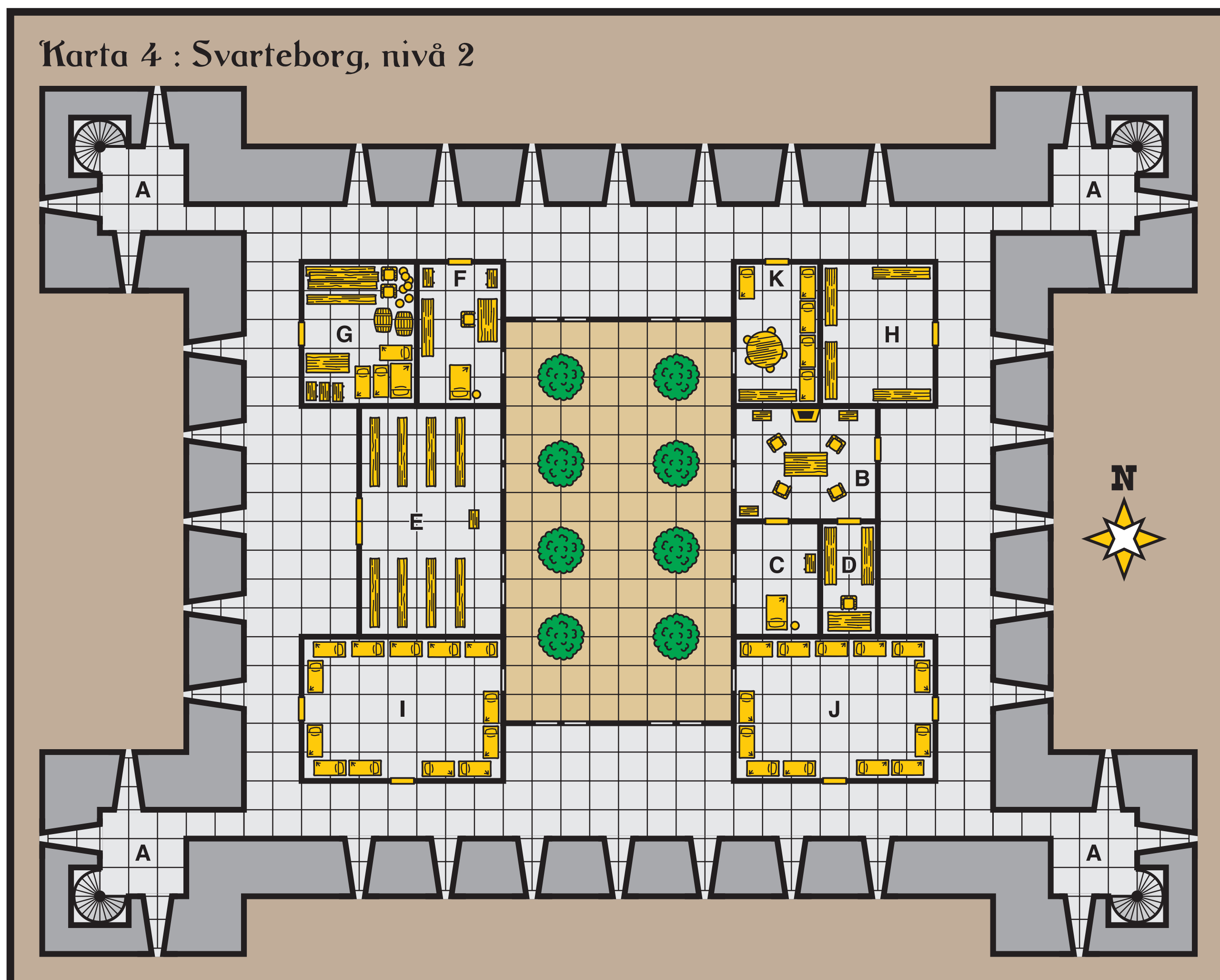
En liten gång leder in i det förhållandevis stora trapptornet. En brant trappa leder ner till första våningen och upp till den tredje våningen. Rummet lyses upp av fyra facklor belägna på rummets väggar.

Tornrummen fungerar som trapphus till den första och tredje våningen. Rummets storlek kan förklaras i att en stor mängd soldater skall kunna röra sig mellan de tre våningarna vid behov.

B. Sigurds vardagsrum

Rummet som döljer sig bakom dörren innehåller tre små bokhyllor, en eldstad, ett ekbord av finaste kvalitet och fyra ljusbruna läderfåtöljer. På rummets väggar hänger det tre väldigt vackra vinröda gobelänger och det finns två fönster belägna vid den västra väggen. På samtliga gobelänger finns det en svart ek inbroderad.

Rummet brukar användas av Sigurd när han vill koppla av. Sigurd brukar även hålla formella möten i vardagsrummet med klostrets invånare och gäster. Inte sällan bru-



kar Torgils, Ulvhilde, Elof och Sigurd samtala om den vita cirkelns framtid in på små timmarna. Är Sigurd vaken är rummet upplyst av eldstaden. Förutom möblerna finns inget av värde i detta rum, om äventyrarna letar igenom rummet noggrant kan du låta dem hitta en eller flera böcker värda 10-20 gm/st.

C. Sigurds sovrum

Rummet består av en himmelssäng, ett vit nattduksbord, en vit garderob och en liten kista som är belägen under sängen. På rummets västra vägg finns det två fönster ut mot ekgården. Det finns det en uppslagen bok på det vita nattduksbordet som vid närmare granskning visar sig vara nidendomen heliga bok Rortan.

Rummet är upplyst av en oljelampa om Sigurd är vaken och befinner sig i rummet. Rortan på det vita nattduksbordet är väldigt värdefull och inbringar 100 gm. I garderoben finns det prästkläder och i kistan finns det bara enkla prästföremål som är värda 50 sm.

D. Sigurds arbetsrum

Ni kliver in ett enkelt rum som består av två stora bokhyllor som helt täcker den östra och västra väggen, längst in i rummet finns det ett bastant ekbord och en fint snidad trästol med vinröd sittdyna. Vid en närmare titt ser ni en grön bok och en oljelampa på arbetsbordet.

På den gröna bokens framsida finns en vit cirkel. Boken innehåller allt möjligt om organisationen Den vita cirkeln och prästerna i Tjute skulle ge stora pengar för att komma över den, exakt 500 gm. I övrigt finns det inget värdefullt i rummet, om äventyrarna letar igenom rummet noggrant kan du låta dem hitta en eller flera böcker värda 10-20 gm. Om Sigurd befinner sig i rummet är dörren öppen och rummet är upplyst av oljelampan.

E. Bönesal (F)

När ni öppnat de vackert snidade dubbeldörrarna ser ni in i ett stort rum som till den största delen är kalt som när in på några långa träbänkar och ett altare där två stora silver kandelabrar står. Rummets väggar, tak och golv är vit målade och ett lugn sprider sig i sällskapet. Det finns fyra fönster belägna på den östra väggen och det finns åtta brinnande facklor på rummets väggar.

Rummet är väldigt spartanskt och det finns inget av värde utom de två stora silver kandelabrarna som är värda 50 gm/st.

F. Ulvhildes sovrum

Det stora sovrummet består av en himmelssäng, ett nattduksbord, en garderob, ett vapenställ, en bokhylla, ett arbetsbord med stol och en liten kista som är belägen under himmelssängen. Det finns ett fönster på rummets östra vägg och en stor vit tygduk med en svart ek som motiv täcker den västra väggen. Vid närmare granskning verkar den stora tygduken vara en något sliten flagga. En ljuskrona av trä hänger i taket.

I rummet finns Ulvhildes personliga ägodelar. Kistan innehåller 56 gm och 210 sm och det finns en magnifik långbåge gjord av alver i vapenstället. Långbågens bågsträng är svart och gjord av en jättespindels nät och ger därmed +3 i skada utöver den normala skadan. Bågen är krigsbyte som föll i Ulvhilde händer då hon dräpte en alv för två år sedan. På långbågen finns namnet Iduin ingraverat på alviska vilket betyder trolldräpare. Flaggan är Ulvhildes som hon bar som fanbärare. Är Ulvhilde i rummet och är vaken är ljuskronan tänd. I orostider skall fem heliga krigare sova här.

Långbågen Iduin
IM +4, BV -, Skada 1T10+4, Vikt 3

G. Möbelförråd

Att ta sig in i rummet visar sig vara svårt då det stora rummet är fullt av möbler. Vid en närmare granskning ser ni inget annat än staplade möbler i rummet.

Rummet är överfullt av möbler som kan behövas för framtida behov. Här finns allt från små sängbord till stora våningssängar.

H. Vapenförråd

En mängd metallföremål skiner i ljuset och vid en första anblick blir ni förvånade av mängden vapen som förvaras i detta rum. Det uppenbart att ni har hittat vapenförrådet.

Här förvaras en mängd vapen, närmare bestämt 15 kortbågar, 15 koger med 300 pilar, 15 långspjut, 15 stridsyxor, 20 lätta sköldar, 15 öppna hjälmar, 15 läderrustningar, 5 morgonstjärnor och 5 ringbrynjor.

I. Sovsal

Ni kommer in i en stor sovsal som upptas av tolv dubbelsängar, en enkelsäng och tjugofem små skåp. I taket hänger det två stora ljuskronor. Det finns två enkla trädörrar i rummet och ett fönster. På ett litet bord bredvid enkelsängen kan ni se en kopparklocka. Mitt i rummet finns det ett stort avlångt ekbord. Det är uppenbart att rummet inte används då det inte finns några spår av människors leverne och allt är väldigt rent.

I orostider skall här tjugofem soldater sova. Rummet används ibland av större sällskap som besöker borgen

eller tjänstefolk som måste sova över på klostret av praktiska skäl. Det var väldigt länge sedan rummet användes av soldater.

J. Sovsal

Ni kommer in i en stor sovsal som upptas av tolv dubbelsängar, en enkelsäng och tjugofem små skåp. I taket hänger det två stora ljuskronor. Det finns två enkla trädörrar i rummet och ett fönster. På ett litet bord bredvid enkelsängen kan ni se en kopparklocka. Mitt i rummet finns det ett stort avlångt ekbord. Det är uppenbart att rummet inte används då det inte finns några spår av människors leverne och allt är väldigt rent.

I orostider skall här tjugofem soldater sova. Rummet används ibland av större sällskap som besöker borgen eller tjänstefolk som måste sova över på klostret av praktiska skäl. Det var väldigt länge sedan rummet användes av soldater.

K. Gästrum

Det stora sovrummet består av fem enkla sängar, fem små garderober, fem vapenställ, en bokhylla, ett runt bord med fem stolar och fem små kistor belägna under sängarna. Det finns ett fönster på rummets västra vägg. I taket hänger det en ljuskrona av trä.

I orostider skall här fem heliga krigare sova. Rummet används ofta när förnäma gäster anländer till klostret för korta eller långa besök. Rummet innehåller inget förutom inredningen då rummet för tillfället är obebott.

Karta 5: Klostret taket (+2, 9-9.5 m)

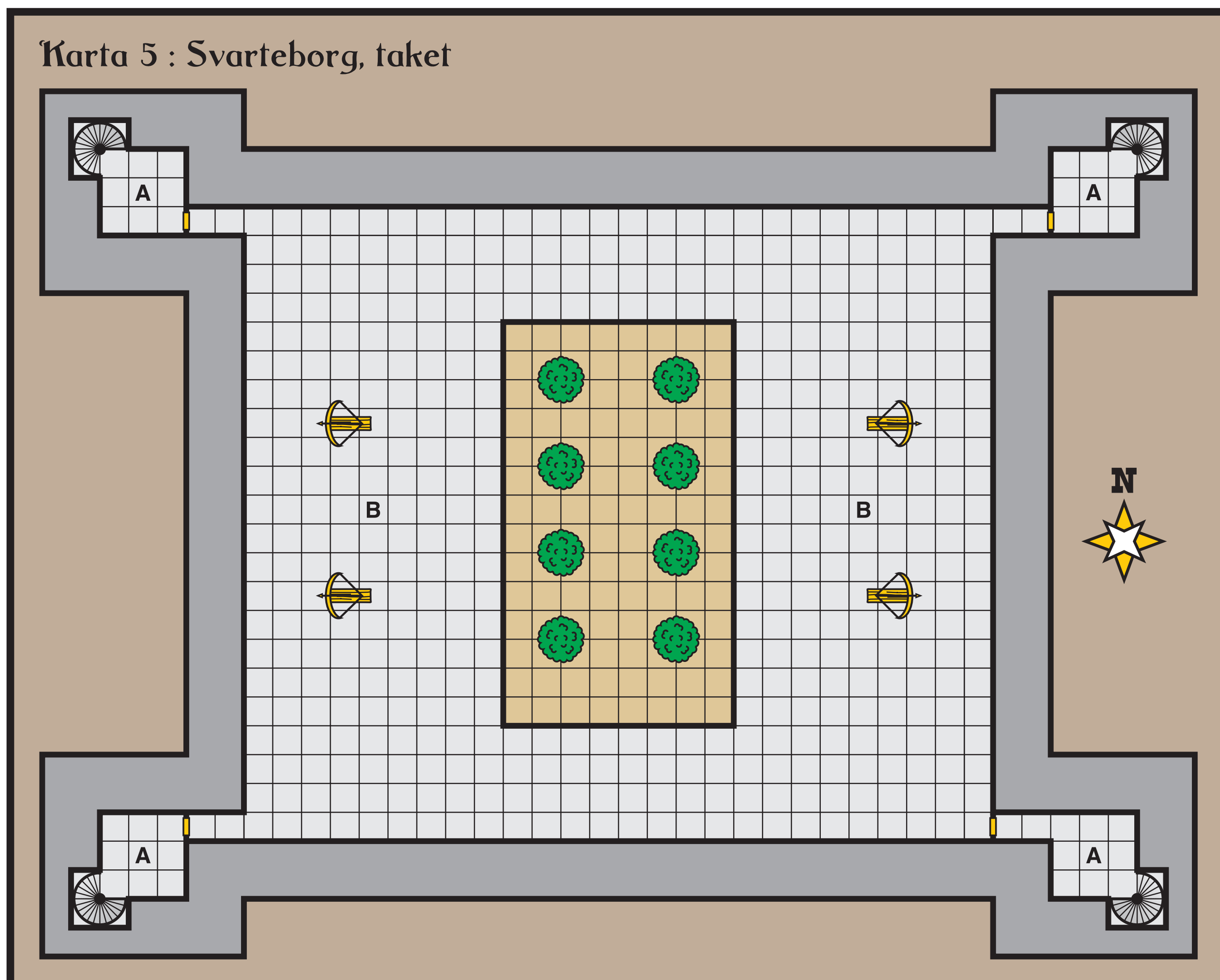
A. Torn (F)

Ni stiger in i ett litet tornrum. I rummet finns det en brant trappa som leder ner till andra våningen och en trädörr. Rummet lyses upp av fyra facklor belägna på rummets väggar.

Tornrummen fungerar som trapphus till den andra våningen och passage till taket.

B. Taket

Ni vandrar ut på taket och möts av en spektakulär syn, ni kan se hela byn Aremark från taket och dess vackra omnejd. Ni har även en bra uppsyn över vägen som



leder till Aremark och den vackra floden som ringlar sig runt klostrets väst och nord sida. I takets mitt finns det finns det ett stort tomrum som leder ner till en ekgård på klostrets bottenvåning. Det finns även två stora ballistor på taket. Tagen av all denna skönhet har ni tills nu undgått att lägga märke till en liten grupp soldater som nu rusar skrikande mot er.

På taket finns det tre eller fyra soldater beroende på om man tar sig in i klostret på dag- eller nattetid. I övrigt finns inget av intresse utom de två ballistorna som skall användas mot en härs belägringsmaskiner och flygande hot. Om den lilla armén inte har givit sig av finns det fyra ballistor på taket. Det är nio meter ner till ekgården om någon skulle ramla ner i striden eller välja att fly genom att hoppa ner.

Karta 6: Klostret källaren (-1, 0-4 m under markyta)

A. Vaktrum (F)

Efter att ni har vandrat ner i spiraltrappan ett fåtal meter kommer ni in i ett förrum till en lång korridor. Det finns endast ett runt bord i rummet med fyra tillhörande stolar. På rummets väggar sitter det tre facklor som lyser upp rummet. Ni kan ana flera gallergrindar i den mörka korridoren som sträcker sig fram ett tjugotal meter. På rummets södra vägg ser ni en trädörr.

Här brukar några vakter sitta och vaka över fångarna. Brist på manskap har dock gjort att man låter alla fångar sitta obevakade. Om den lilla armén inte givit sig av finns här normalt 2-4 vakter.

B. Tortyrrum

Ni möts av en skrämmande syn. Flera verktyg sitter på väggarna och ett fåtal stora maskiner står i rummet. Rummet tycks bara innehålla förmål för det hemska ändamålet att tortera människor. Ni kan se ett otal mörka fläckar på flera av rummets föremål.

Här torteras fångar som bär på viktig information eller för att få fram bekännelser av syndare. De mörka fläckarna är gamla intorkade blodfläckar. Rummet tycks bara innehålla redskap för det hemska ändamålet att tortera människor. Flera av dessa redskap har olycksbådande mörka fläckar på sig.

C. Celler

I den långa korridoren kan ni urskilja ett tjugotal celler som alla innehåller en liten brits, en hink och en borste. Alla celler har tjocka gallergrindar.

I en av cellerna sitter den stackars Torvald som skiner upp i glädje när han får se rollpersonerna. I övriga celler sitter bara små kriminella individer som saknar intresse för äventyret. Alla gallergrindar tål 50 kroppspoäng och är lätta att dyrka upp.

D. Matförråd

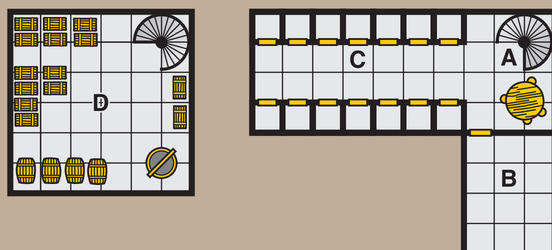
En spiraltrappa för den nyfikne ner cirka 4 meter under marknivå där mat förvaras i kyliga förhållanden. Rummet är väl fyllt med mat och det finns även en brunn i det sydöstra hörnet.

Här förvaras klostrets mat. Förrådet är tämligen välfyllt då klostret skall klara av en längre belägring. Brunnen leder direkt ut i floden belägen bredvid klostret. Som en sista utväg kan flyende rollpersoner kasta sig ner i brunnen för att försöka ta sig ut från klostret. För att klara denna bedrift får inte äventyrarna inte vara för tungt lastade och klara två simma slag. För att få fram det rätta värdet på slagen ta grundegenskapen smidighet och lägg till färdighetsvärdet från simma, det vill säga om en rollperson har 11 i smidighet och 5 i färdighetsvärde i simma så får han ett värde på 16.

Efter konfrontationen

Om Sigurd dödades kommer konflikten börja avta mellan religionerna då han var den ledande orsaken till den uppkomna situationen. Med tiden blir dock Den vita cirkeln mer aktiv och frågan blir när, var och hur denna sekt slår till igen. Lämnar rollpersonerna över boken de fann i Sigurds arbetsrum till gerbanisprästerna kommer män och kvinnor i den nidendomska tron mystiskt att dödas i länderna Dranvelte, Arje, Sylvan och Fylges. På alla offer hittar man den mystiska vita cirkeln.

Karta 6 : Svarteborg, källaren



Kapitel 5. Slutstriden

- En snabb färd hem för att hjälpa en vän i nöd -



Hemfärden till Järntornet

Om du som spelledare inte vill att hemresan skall bli händelselös kan du skapa några intressanta möten, kanske rent av har du sparat något möte från kapitlet 2. Annars brukar normalt sett äventyrarna vara ordentligt tilltufsade när det är dags för hemresan och möten brukar utebli. Nedan följer några exempel på vad som kan hända.

Äventyrarna möter några vänligt sinnade gerbanismunkar som kan erbjuda rollpersonerna mat, dryck och två läkande örter som läker 1T6 kroppspoäng på valfria kroppsdelar. Munkarna har FV 15 på första hjälpen.

Under en stilla middag så blir rollpersonerna överfallna av 4-8 st vrålande skogstroll (se Runbergets arv sidan 17) från Den vita pilen klan. De strider tills döden infinner sig och tar inga fångar.

Under färden träffar rollpersonerna några vänliga bönder som färdas med vagn. De får följa med och spar då en dagsmarsch. Bönderna bjuder även på mat och dryck även om denna är torftig.

En helig gerbaniskrigare kommer dundrande på en stridstränad svart hingst och slår följe med rollpersonerna. Han skall även till Järntornet och kommer strida vid äventyrarnas sida om fara skulle uppenbara sig.

Följet av soldater som befann sig i grannbyn till Aremark tar upp jakten på rollpersonerna. De ligger en till två dagsmarscher efter så det gäller att äventyrarna håller god fart och inte stannar upp för länge någonstans. Truppen består av 15 soldater och tre heliga krigare ur Rortvakten.

En kort fest innan drabbningen

Äventyrssällskapet har förhoppningsvis lyckas befria Torvald från Svarteborg och varnat Halvar angående den kommande attacken på Järnklostret. Äventyret är slut och en liten fest hålls till rollpersonernas ära på Järnklostret, denna blir dock kort eftersom förberedelserna inför attacken från Elbe Mittståls män är i full gång. Om spelledaren vill förlänga äventyret kan äventyrarna hjälpa till att försvara Järntornet mot den nidendomska attacken. Halvar har sänt bud till Volmar för att få hjälp med försvaret av klostret, det är upp till spelledaren hur många män borgmästaren Lage sänder som undsättning.



Slaget om Järntornet

Dag 28 anländer Elbe Mittstål och hans lilla armé till Järntornet. Elbe Mittstål beordrar att man omedelbart skall sätta upp tälten och bygga ihop de olika krigsmaskinerna. När Halvar får syn på den nidendomska armén förstår han att det är en ojämn kamp som väntar. Därför låter han sina noviser och arbetare att beväpna sig med vad som finnas kan. Så här ser de olika religionernas stridande trupper och krigsmaskiner ut.

Nidendomen	**Gerbanis**
Elbe Mittstål	Halvar
6 heliga krigare	10 heliga krigare
38 soldater	20 noviser
8 bybor	10 arbetare
2 ballistor	Klostret Järntornet
1 katapult	Rollpersonerna
1 murbräcka	

Det är viktigt att spelledaren håller räkning på hur många som omkommer under striden så han vet när Elbe Mittstål ger upp belägringen och återvänder hem. Elbe ger upp när antingen 25 av hans soldater och heliga krigare har dött eller när alla 6 heliga krigare har omkommit. Dör Elbe själv räcker det med att sammanlagt 15 soldater/heliga krigare har dött för att de övriga ska fly fältet.

FG = Förluster Gerbanis
FN = Förluster Nidendomen

Tidpunkter för slaget

Dag 28 (ungefärliga tidpunkter)

Kl. 20.00 Elbe Mittståls armé anländer.
De börjar genast sätta ihop krigsmaskinerna.

Kl. 24.00 Krigsmaskinerna är ihopsatta.
Nidendomarna tar natt.

Dag 29 (ungefärliga tidpunkter)

Kl. 01.00 Räden mot katapulten.
Under kvällen har Halvar oroligt sett på när katapulten börjar färdigställas. Han tillkallar rollpersonera på natten och ber dem utföra en nattlig räd. Om katapulten kommer till användning under morgondaens slag är allt hopp ute låter han förklara. Vidare förklarar han att han inte kan lösgöra några heliga krigare eftersom de patrullerar på murkrönet och vaktar porten. Om rollpersonerna vägrar ställa upp kommer katapulten att rasera hela järntornet under morgondagen och alla gerbanisanhängare kommer skoningslöst att gå en ond bråd till mötes. Eftersom rollpersonerna inser detta så ställer de upp.

Rollpersonerna sänks ner från Järntornet med hjälp av ett rep. För att ta sig fram till katapulten måste de lyckas med tre smyga-slag med en modifikation på +8 eftersom det är så mörkt. Väl framme vid katapulten kan rollpersonerna se att den endast vaktas av två soldater. Blir det strid mot soldaterna har de 5 stridronder på sig innan 20 soldater och 6 heliga krigare kommer till undsättning.

Att förstöra katapulten är mycket enkelt. Antingen sätter man eld på den eller så attacker en rollperson med skarpt vapen den i 1 stridrond då man hugger av katapultens olika repanordningnar.

Efter att katapulten är förstörd gäller det bara att fly tillbaka till Järntornet som snabbt öppnar portarna för att ta emot rollpersonerna.
FN: Eventuellt 2 fotsoldater

Kl. 08.00 Belägringen börjar.
Nidendomens krigare börjar skjuta mot Järntornet med sina ballistor, pilbågar och sin katapult (om den är hel).
FG: 1T4 noviser/arbetare får sätta livet till.

Kl. 08.30 Murbräckans dunkande
Vid denna tidpunkt börjar nidendomarna att använda murbräckan mot Järntornets portar. Trots beskjutning och kokande olja lyckas de få upp porten efter 10 stridronder. Alla rollpersoner som är på innergården får slå ett slag på följande tabell.

1T10	**Fiende**
1-6	Strid mot en fotsoldat
7-8	Strid mot två fotsoldater
9-10	Strid mot en heliga krigare

När rollpersonerna besegrat sina fiender retirerar gerbanis trupper in i tornet.
FG: 1T4 heliga krigare + 1T10 noviser/arbetare
FN: 1T6+5 fotsoldater + 1T2 heliga krigare +
De fiender rollpersonerna nedgör.

Kl. 09.00 Fiender i Järntornet
Medan rollpersonerna stred vid porten har 4 soldater och 1 helig krigare tagit sig in i Järntornet. Med hjälp av änterhakar och rep har de tagit sig in genom ett av de barrikaderade fönstrena på andra våningen. Rollpersonerna får order om att leta upp och oskadliggöra inkräktarna medan övriga soldater håller stånd vid innerporten.
FN: De fiender rollpersonerna nedgör.

Kl. 10.30 Utmaningen
Efter den första anstormningen som gerbanis lyckades slå tillbaka kommer en nidendomsk soldat med en vit flagga fram till innergårdensport. Han låter meddela att hans herre Elbe Mittstål tycker det är onödigt att så många får sätta livet till. Därför utmanar han personligen valfri gerbanisanhängare på strid. Vinner Elbe får Gerbanis fri lejd från Järntornet. Vinner gerbanisanhängaren packar Nidendomen ihop och lämnar området. Efter att soldaten har lämnat meddelandte lämnar han platsen.

Halvar som fruktar för sina anhängares liv tycker att de ska anta utmaningen. Anmäler sig ingen av rollpersonerna sig frivilligt skickar han ut en av sina heliga krigare. Striden skall hållas på innergården.

Möter Elbe den heliga krigaren kommer han att vinna den striden utan större skador. Om detta inträffar kommer Halvar att rådfråga rollpersonerna om de tycker att de skall lämna Järntornets skyddande murar. Bestämmer sig rollpersonerna och Halvar att de skall göra detta kommer nidendomarna att vänta tills alla är ute ur Järntornet för att sedan göra ett bakhåll. De nidendomska styrkorna är vida bättre utrustade och erfarna och kommer att vinna en sådan strid.

Möter Elbe en av rollpersonerna och vinner konsultera ovanstående stycke. Går det däremot dåligt för Elbe kommer han skrika på hjälp när han förlorat 40 kroppspoäng eller är kritiskt sårad i en kroppsdel. Då gäller det för rollpersonen att snabbt fly in i Järntornet eller ensam möte de övriga heliga krigarna som nidendomen har till sitt förfogande. Skulle rollpersonen lyckas döda Elbe innan eventuell förstärkning hinner fram kommer inte nidendomarna att dra sig undan om inte 15 andra soldater eller heliga krigare omkommit. Elbe har likadana värden som en helig krigare.

FG: Eventuellt en helig krigare.

Kl. 12.30 Stormning

Återigen använder sig nidendomarna av murbräckan, denna gång på innerdörren. De lider stora förluster innan dörren brakar samman. Samtidigt som de arbetar på dörren försöker några stycken nidendomare att återigen ta sig in via övervåningens barrikaderade fönster.

FN: 1T10+3 fotsoldater + 1T2 heliga krigare

Kl. 12.40 Inbrytningen

Nidendomarna tar sig in i Järntornet. Alla rollpersoner som befinner sig i tornet måste slå på nedanstående tabell.

1T10	**Fiende**
1-5	Strid mot en fotsoldat
6-7	Strid mot två fotsoldater
8-9	Strid mot en heliga krigare
10	Strid mot Elbe Mittstås (om han lever)

När rollpersonerna besegrat sina fiender retirerar nidendomarna ut ur tornet.

FG: 1T8 heliga krigare + 2T10 noviser/arbetare

FN: 1T6+5 fotsoldater + 1T2 heliga krigare + De fiender rollpersonerna nedgör.

Kl. 13.30 Omgruppering

Nidendomarna bedömmer sina förluster. Har de tillräckligt med soldater kvar enligt villkoren på föregående sida omgrupper de sina trupper. Annars flyr de överlevande tillbaka mot Aremark.

Kl. 14.00 Förstärkning

Gebanis får förstäkning från Volmar. 50 rediga karlar beväpnade med svärd och spjut anländer till platsen. Elbe Mittstål och de heliga krigarna flyr från platsen med snabba hästar medan fotsoldaterna och byborna ger upp.

Kl. 14.30 Slaget förklaras vunnet

Halvar tackar rollpersonerna för deras hjälp och förklarar att än en gång har Gerbanis vunnit över mörkrets makter. Länge leve Storme.

Efter slaget

Många är skadade och behöver vård. Halvar inrättar en sjukstuga inne i Järntornet och alla får vård, även skadade rollpersoner. Om rollpersonerna stannar kvar i några veckor hålls en fest till deras ära. De erbjuds bli klostermedlemmar med full frihet för budskapet måste spridas. Torvald är extra tacksam för att de räddade honom och han lovar att hjälpa rollpersonerna när som helst med vad som helst men det är annan historia...

Äventyrspoäng

Äventyrspoängen skall delas med antalet rollpersoner för att få fram den individuella poängen. Har en eller flera äventyrare inte deltagit i någon del av äventyret eller undvikit en strid skall de då inte räknas med när poängen räknas ut. Äventyrspoängen är uppdelad i parametrarna gemensamma och individuella.

Förslag till gemensam ÄP utdelning:

Befriade Torvald	240 ÄP
Varnade Järntornet för den kommande attacken.	50 ÄP
Dödade garmen	20 ÄP
Dödade gripen	20 ÄP
Dödade överprästen Sigurd	40 ÄP
Vann med Gerbanis slaget om Järntornet	140 ÄP
Varnade ej klostret Järntornet	-160 ÄP

Förslag till individuell ÄP utdelning:

Hindrade ej attacken på Baron Vitmarks ägor*	-20 ÄP
Spelarnas rollspelar prestation	0-20 ÄP
Spelarnas disciplin mot spelledaren	0-20 ÄP
Spelaren tog ansvar för gruppen och visade stort hjältemod under spelets gång	0-20 ÄP

*) Gäller bara överklass och adel, en riddare förlorar 40 ÄP då sveket måste anses som extra stort.

Vad händer sedan?

Nedan följer några uppslag om hur du som spelledare kan förlänga äventyret Den vita cirkeln till en kampanj som utspelar sig i norra Arje. Alla uppslag kretsar kring staden Volmar, klostret Järntornet och dess invånare.

Den vita cirkelns medlemmar får reda på rollpersonernas bravader och bestämmer sig för att hämnas. Kanske under ledning av någon medlem som överlevde vid Svarteborg. Attacken planeras att ske på det värdhus rollpersonerna tar in på i Volmar…

Under en blöt kväll på värdshuset Det döda skogstrollet i staden Volmar blir äventyrarna kontaktade av handelsmannen Ansgar. Han behöver deras hjälp med att fånga in några rövare som överfaller hans östra karavaner. Under det senaste överfallet lyckades en av Ansgars karavanvakter att förfölja rövarna till deras grotta. Han erbjuder äventyrarna en summa och allt byte som kan tänkas finnas i hålan om rollpersonerna tar hand om rövarna. Deras rövarkula ligger cirka tre dagars färd åt öster…

Rollpersonerna blir kontaktade av borgmästaren Eskil Lage som uppenbart är förtvivlad. Under några känslosamma minuter förklarar Eskil att hans yngsta dotter åter har insjuknat i den dödliga sjukdomen svartsmittan av oförklarliga skäl. Han ber äventyrarna att hämta den ört som översteprästen Halvar har lovat skall bota det stackars flickebarnet. I belöning får de en stor börs fylld med guldmynt. Problemet är att örten växer farligt nära bergen i norr där Den vita pilens klan har sin hemvist…



Index: Spelledarpersoner



Sigurd Altmar
Överstepräst Nidendomen

Utseende/personlighet: Sigurd är ursprungligen en god man men då han förlorade båda sina bröder i Stormländerna förmörkades hans hjärta. Det tog inte speciellt lång tid innan Den vita cirkeln tog kontakt med Sigurd där han snabbt steg i graderna. Inom organisationen tillhör han nu en av de som har högst rang i Arje. Han håller sig alltid nära de tre heliga krigarna ur Rortevakten som är medlemmar i Den vita cirkeln. Sigurd ser ut som en snäll rund präst vilket är missvisande då han vredesutbrott är välkända likväl de hårda straff han utdelar till lokalbefolkningen. Sigurd har blåa ögon och har axellångt brunt hår. Han klär sig alltid i en vit särk. I strid hjälper han sina soldater/heliga krigare med böner, om han möter rollpersonerna själv ger han upp då han är extremt feg.

Ras: Människa
Yrke/YN: Präst/Mästare

STY	8	**KP:**	62
FYS	10	**SB:**	-
SMI	10	**FL:**	L12
STO	13	**IM:**	+1
INT	15	**SM:**	-5
PSY	18		
SPI	15	**Attacker:**	10
KAR	11	**Pareringar:**	10

Färdigheter: Administration 15, Bluffa 15, Första hjälpen 5, Heraldik 5, Historia 10, Läkeörtskunskap 8, Läsa & Skriva Estiatika 10, Läsa & Skriva Nordvrok 10, Tala Nordvrok 15, Tala Estiatika 12, Tala Väströna 10
Böner: Fiende till vän, Hela kropp, Heligt vapen, Kurera sjukdom, Helig mat och dryck, Mörker till ljus, Stigmata.

Vapen: Dolk, 1T6+2
Rustning: Tyg (RV 2)

Föremål: Sigurd bär alltid sin dolk, sitt guldhalsband med en röd droppformad rubin värd 50 gm och sin guldklackring med en vit cirkel ingraverad värd 20 gm.



Torgils Tvehammare
Helig krigare Nidendomen

Utseende/personlighet: Torgils är ingen intelligent eller karasmatisk man men det kompenserar han genom att vara Svarteborgs främsta krigare. Han vankar ständigt runt i klostret i hopp om att stridslarmet skall gå. Han har dragit på sig ett ogillande av dvärgar då han drabbade samman med några Runbergsättlingar vilket gav honom ett ärr tvärs över ansiktet. Torgils har långt svart hår uppsatt till en fläta, gråa ögon och en vit cirkel tatuerad på höger överarm. Han klär sig alltid i sin ringbrynja, över ringbrynjan bär han en vit tunika med ett vapenemblem förställande en svart ek. Torgils lever för striden och strider tills han dör, om möjlighet finns och det inte är taktiskt fel anfaller han dvärgar först.

Ras: Människa
Yrke/YN: Helig krigare/Utövare

STY	18	**KP:**	73
FYS	15	**SB:**	1T6
SMI	11	**FL:**	L14
STO	17	**IM:**	-
INT	10	**SM:**	-1
PSY	13		
SPI	13	**Attacker:**	12 / 5
KAR	9	**Pareringar:**	12

Färdigheter: Avväpna 10, Heraldik 8, Hoppa 10, Jaga 8, Klättra 10, Lyssna 8, Simma 8, Rida 8, Tala Nordvrok 10, Taktik 5, Övertala 7
Böner: Välsignelse, Gudomlig andedräkt, Mörker till ljus.

Vapen: Tvåhandshammare, 4T6
Rustning: Ringbrynja (RV 6)

Föremål: Börs med 12 gm och 56 sm.



Elof af Silwfer

Helig krigare Nidendomen

Utseende/personlighet: Elof är kapten över Rortvakten och därmed är han högsta militära befäl på Svarteborg och svarar endast inför Sigurd. Elof har haft en privilegierad uppväxt då han tillhör en adelsfamilj från Fylges. Redan i unga år placerades han på en av Fylges förnämsta militärakademier tillhörande den nidendomska tron. Där fann han Gave och sin talang för ledarskap. Elof har blåa ögon och lång blont hår som han satt upp till en fläta. Han klär sig alltid i ringbrynja och den tillhörande vita tunikan. Elof dirigerar sin män i strid och strider till han är kritisk skadad i någon kroppsdel eller har förlorat 50 av sin totala kroppspoäng, då försöker han fly och om detta ej är möjligt ger han upp.

Ras: Människa
Yrke/YN: Helig krigare/Utövare

STY	16	**KP:**	65
FYS	12	**SB:**	1T6
SMI	15	**FL:**	L15
STO	15	**IM:**	-2
INT	13	**SM:**	+1
PSY	9		
SPI	12	**Attacker:**	15
KAR	14	**Pareringar:**	14

Färdigheter: Administration 5, Första hjälpen 5, Heraldik 5, Historia 5, Läsa & Skriva Nordvrok 8, Taktik 10, Tala Estiatika 8, Tala Nordvrok 13
Böner: Välsignelse, Trädets makt.

Vapen: Stridsyxa, 2T6+3
Tungt armborst, 2T8+2
Liten sköld, BV 20
Rustning: Ringbrynja (RV 6)

Föremål: Guldklackring med en vit cirkel ingraverad värd 20 gm.



Ulvhilde Stenkilsdotter

Helig krigare Nidendomen

Utseende/personlighet: Ulvhilde är kvinna och dessutom väldigt fager vilket har lett till att hon har en särställning bland alla de män som befolkar Svarteborg. Det var hon som lyckades locka Torvald till fel del av Drakskogen med hjälp av sitt yttre. Hon är inte bara bortskämd utan gillar också att leka med män som faller för henne vilket är ofta. Hennes särställning har även lett till att man tittar åt det andra hållet gällande hennes rastillhörighet. Hon är väldigt splittrad i sin syn på alver och kan antingen bli fascinerad eller aggressiv i dessa möten. Ulvhilde har blåa ögon och långt brunt hår som hon satt upp till två flätor vilket hon är ensam om i Rortvakten. Hon är dessutom ambixtiös vilket gjort henne till en farlig fiende. Hon klär sig alltid i ringbrynja och den tillhörande vita tunikan som sig bör för en helig krigare ur Rortvakten. Ulvhilde strider tills hon blir kritisk skadad i någon kroppsdel eller förlorar 50 av kroppspoängen, då flyr hon eller ger upp.

Ras: Halvalv
Yrke/YN: Helig krigare/Utövare

STY	15	**KP:**	65
FYS	12	**SB:**	1T3
SMI	18	**FL:**	L16
STO	13	**IM:**	-5
INT	13	**SM:**	-
PSY	11		
SPI	14	**Attacker:**	15
KAR	16	**Pareringar:**	14 / 5

Färdigheter: Fina dolda ting 10, Hoppa 10, Klättra 10, Tala Alviska 13, Tala Nordvrok 10, Övertala 15
Böner: Välsignelse, Skydd från väder och vind.
Förmågor: Nattsyn

Vapen: Stridsgissel, 2T6+2
Långbåge, 1T10+1
Liten sköld BV 20
Rustning: Ringbrynja (RV 6), överallt utom huvudet.

Föremål: Halsband av svart läder där det hänger en svart sten med en vit cirkel ingraverad.

Torvald

Munk Gerbanis

Utseende/personlighet: Torvald är präst i Järntornet och brukar ta över ansvaret för klostret när översteprästen Halvar får förhinder. Han fann Storme tidigt i livet och känner bara till klosterlivet. Han är alltid lugn och är en teoretiker som allt för ofta får problem när teori skall överföras till praktik. Han är klent byggd, har bruna ögon och rakad skalle enligt Järntornets traditioner. Torvald klär sig alltid i svart särk med kåpa. I strid kommer han förlita sig till rollpersonerna och ställer sig alltid längs bak där han försöker frammana åskviggar samtidigt som han viftar med sin dolk på ett så hotfullt sätt han förmår.

Ras: Människa
Yrke/YN: Munk/Lärling

STY	11	**KP:**	43*
FYS	11	**SB:**	-
SMI	11	**FL:**	L12*
STO	13	**IM:**	-
INT	14	**SM:**	-
PSY	12		
SPI	14	**Attacker:**	7
KAR	12	**Pareringar:**	7

Färdigheter: Administration 10, Första hjälpen 10, Historia 10, Läkeörtskunskap 10, Läsa & Skriva Nordvrok 10, Tala Nordvrok 14, Tala Estiatika 10
Böner: Rena sår, Åskvigg, Stormrustning.

Vapen: Dolk, 1T6+2
Rustning: Tjockt tyg (RV 2)

Föremål: En dold dolk som är rikt utsmyckade med Gerbanis symboler.

*) Torvald har behandlats väldigt illa i Svarteborg och har därmed förlorat 20 kroppspoäng det vill säga han har 23 kroppspoäng när äventyrarna hittar honom, förflyttningen har minskats till 8 meter. Torvald kommer att återfå ett kroppspoäng varje dag och ett i förflyttning varannan dag i rollpersonernas vård.



Runbergsättlingar

6 stycken bröder

Utseende/personlighet: Konsultera Jorges Bestiarium och Kapitel 2. Färden till Aremark.

Ras: Dvärg
Yrke/YN: Krigare/Lärling

STY	16	**KP:**	53
FYS	14	**SB:**	-
SMI	9	**FL:**	L9
STO	8	**IM:**	+1
INT	11	**SM:**	-1
PSY	13		
SPI	12	**Attacker:**	12
KAR	11	**Pareringar:**	10

Färdigheter: Finna dolt 4, Geologi 12, Grottorientering 8, Hantverk 16, Historia 4, Klättra 8 Tala dvärgiska 12, Slagsmål 9, Värdesätta 7, Tala Nordvrok 7.
Haldors Böner: Hammarnävar, Järnfot, Krigarens själ, Glödgat vapen, Zodans päls.
Förmågor: Hantverk och mörkersyn.

Vapen: Stridsyxa, 2T6+3
Lätt armborst, 2T6+2
Liten sköld, BV 20
Rustning: Ringbrynja (RV 6)

Föremål: Ett guldarmband med en svart runa som visar att de är Runbergsättlingar.



Soldater

Nidendomen

Utseende/personlighet: Hälften av soldaterna har långspjut och kort båge medan de andra har en stridsyxa och en liten sköld. Soldaterna är klädda i en vit tunika med en blodsdroppe på. Detta vapenmärke finns även på deras triangelformade sköldar. När soldaterna försvarar Svarteborg strider de tills de fått en kritisk skada eller förlorat 40 av totala kroppspoängen då ger soldaterna upp eller flyr.

Ras: Människa
Yrke/YN: Krigare/Lärling

STY	13	**KP:**	54
FYS	12	**SB:**	1T3
SMI	10	**FL:**	L12
STO	13	**IM:**	+1
INT	10	**SM:**	-
PSY	11		
SPI	10	**Attacker:**	10
KAR	11	**Pareringar:**	10

Färdigheter: Dra vapen 5, Fiska 5, Hasardspel 8, Hoppa 5, Klätta 8, Slagsmål 10

Vapen: Långspjut, 2T8
Stridsyxa 2T6+3
Kort båge, 1T8+1
Liten sköld, BV 20
Rustning: Läder (RV 3), Öppen hjälm (RV 10)

Föremål: 1T10 sm i en börs.

Heliga krigare ur Rortvakten

Nidendomen

Utseende/personlighet: De nidendomska krigarna bär en vit tunika över sin ringbrynja. På tunikan finns ett vapen-emblem förställande en svart ek. Alla heliga krigare ur Rortvakten på Svarteborg har långt hår som de har satt upp till en lång fläta. Heliga krigarna strider de tills de fått en kritisk skada eller förlorat 46 av totala kroppspoängen då ger de upp eller flyr.

Ras: Människa
Yrke/YN: Helig krigare/Utövare

STY	17	**KP:**	66
FYS	12	**SB:**	1T6
SMI	13	**FL:**	L14
STO	15	**IM:**	-1
INT	12	**SM:**	-
PSY	11		
SPI	12	**Attacker:**	14
KAR	11	**Pareringar:**	14

Färdigheter: Dra vapen 10, Finna dolda ting 12, Första hjälpen 6, Heraldik 5, Hoppa 8, Klättra 10, Rida 15, Smyga 5, Taktik 8
Böner: Helig mat och dryck, Välsignelse

Vapen: Morgonstjärna 2T6+3
Liten sköld, BV 20.
Rustning: Ringbrynja (RV 6)

Föremål: Alla heliga krigare har 1T20 gm i en börs.



Bönder

12 st

Utseende/personlighet: Konsultera Kapitel 2. Färden till Aremark.

Ras: Människa
Yrke/YN: Hantverkare/Lärling

STY	12	**KP:**	41
FYS	11	**SB:**	-
SMI	9	**FL:**	L11
STO	12	**IM:**	+1
INT	10	**SM:**	-
PSY	11		
SPI	10	**Attacker:**	7
KAR	11	**Pareringar:**	7

Färdigheter: Hantverk (Bondekunskap) 10, Spå väder 8

Vapen: Spikklubba, 2T6
Rustning: Tyg (RV 2)

Föremål: Värdesaker för 1T10 km.

Gure och Oddvar

Gråtroll

Utseende/personlighet: Konsultera Jorges Bestiarium och Kapitel 1. Mötet med Halvar.

Ras: Gråtroll
Yrke/YN: Krigare/Utövare

STY	20	**KP:**	78
FYS	17	**SB:**	1T6
SMI	10	**FL:**	L13
STO	16	**IM:**	+1
INT	8	**SM:**	+1
PSY	9		
SPI	9	**Attacker:**	12 / 7
KAR	9	**Pareringar:**	10

Färdigheter: Finna dolt 7, Hoppa 6, Smyga 5, Slagsmål 11, Tala trolliska 8.
Förmågor: Mörkersyn och smittbärare.

Vapen: Stridsslaga, 2T6+4
Medelstor sköld, BV 25.
Rustning: Läder (3) och Fjällpansarharnesk (8) + Hud (2)



Grip

Utseende/personlighet: Konsultera Jorges Bestiarium och Kapitel 2. Färden till Aremark.

STY	21	**KP:**	74	**Attacker:**
FYS	19	**SB:**	2T6	Bett FV 14
SMI	17	**FL:**	L18	Skada 1T6+1/2 SB
STO	20		F30	Klor FV 12
INT	8	**IM:**	-4	Skada 1T8+SB
PSY	10	**SF:**	-	
SPI	9			**Rustning:**
KAR	6			Hud (RV 4)

Färdigheter: Lyssna 8



Garm

Utseende/personlighet: Konsultera Jorges Bestiarium och Kapitel 2. Färden till Aremark.

STY	28	**KP:**	99	**Attacker:**
FYS	25	**SB:**	3T6	Bett FV 17
SMI	16	**FL:**	L18	1T8+1/2 SB
STO	26	**IM:**	-3	Klor FV 14
INT	7	**SF:**	+2	Klor 1T8+SB
PSY	15			
SPI	14	**Förmågor:**		**Rustning:**
KAR	1	Nattsyn		Hud (RV 5)